TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

NİSAN 2002 • www.level.com.tr • 2002-04 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.850.000TL (KDV Dahil)

TUĞBEK

AY OF DEFEAT 2.0
MAX PAYNE için
ATRIX
odifikasyonu
D'de

Warcraft III
BETA VERSİYONUNU TEST ETTİK

METAL GEAR SOLID 2
Yaşamanız ve "ben de oynadım" demeniz gereken bir tecrübe

Command&Conquer: GENERALS
Biz Tiberian Twilight'ı beklerken Westwood ters köşe yaptı

KIBRIS FİYATI: 4.850.000 TL.





Hiç bir bilgisayar oyununda sokakta dolaşırken yanınızdan geçen, hikayeyle ilgisi olmayan herhangi bir adama dikkat ettiniz mi? Sadece durup bakmaktan bahsetmiyorum. Nereye gider, işi nedir, kiminle evlidir, çocukları var mıdır, varsa o adamın babaları olmasından mutlular mıdır? Bunları hiç düşündünüz mü? Yoksa size dünyayı kurtarmanız için verilmiş silahı çekip, sizi dünyayı kurtarmaya gönderen o organizasyona nispet edercesine sanal dünyanızın etkisiz bir elemanı olan o suçsuz adamın üzerinde denemeyi mi seçtiniz?

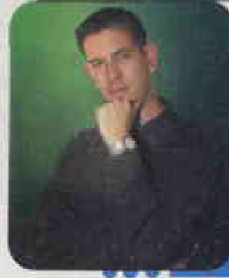
Seçim, her zaman bizimdir. Bazı sivri zekalılar yılan gibi kıvranıp dursun, bilgisayar oyunları insanı dengesiz, eli kanlı bir psikopat veya intihara meyilli yapmaz. Bunu gerçek dünya yapar. Amaçsız bir boşlukta olmak yapar. Gelecekten ümitsizlik yapar. Ve bu birikim eğer tedavi edilmezse ruhunuza dokunan bir film, bir arkadaşla samimi bir sohbet, bir kitabın can alıcı bir noktasında da patlak verebilir. Esas suçlu ağzı olmayan oyunlar değil, bu sorunları yarattıktan sonra kurbanlarına sırtlarını dönüp, sıvaları dökülen duvara bakarak suçlu uyduranlardır.

Bu sayımızı, tüm o oyunlardaki sokaklarda yanımızdan geçip giden isimsiz kahramanlara adıyoruz.

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni

editörlerin gizli hayatı

1. Malum, mart ayı grip ayı... Dergide şifayı kapan oldu mu ?
2. Dergide sabahın üçü, yetiştirecek bir ton yazı var, gözünden uyku akıyor. Bir de bakmışsın çay yok, kahve yok! Köpekleri atlatıp ilerdeki benzinciye gidiyorsun. Orası da tadilat nedeniyle kapalı. Hadi bakalım???
3. Warcraft III ?



Sinan

1. Evet kabul ediyorum. Virüsü ofise yayan şahıs bendim. Ama neden bilerek yapayım? İnsanlar nezleyken daha güzel yazılar yazmıyor ki!
2. Çekmecemin en dip köşesine sotelediğim hazır çorbamı çıkartıp... Çorba? Hazır çorbam nerede? Daha 8 ay önce şuraya koymuştum, ühühü...
3. Gözlerim pörtledi. Hem grafiklerin güzelliğinden, hem de kalabalık savaşlarda kimin nerede olduğunu anlamaya çalışmaktan. Oyunu oynarken işlemci fanımın zart diye durması da beni az kıllandırmadı değil.



Tuğbek

1. Valla elden ele dolaştı şifa. Sinan verdi startı sırayla dolaştırdık işte
2. Gayet sakin döner suyumu içer uyurum. Zaten çay, kahve içsem de uyuyacam.
3. Valla arkadaşlar bayıldılar ama ben beklediğim kadar iyi bulmadım. Pek multi-player'a gitmiyor bence. Fazla karmaşa var. Yani Starcraft lezzetinde değil. Ama single player'da yıkar geçer diyorum.



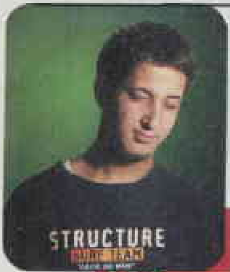
Batu

1. Oldu tabii ! İnsanoğlu bilgisayarına bin bir çeşit anti virüs programı kurar da, sabahtan güneşi görüp incecik göynekle dışarı çıkarsa bundan sonra da çok olur !
2. Tatsız bir durum, çözüm de tatsız olacak ama: Kapının önündeki çayır çimenden toplar, kaynatır içerim artık.
3. Bir el daha oynayayım, bitirince yanıtlarım. Efendim, dün de aynısını mı söylemişim, yok caanım !



Gökhan

1. Hatırladığım kadarıyla degideki en son kronik ve ağır salgın hastalık Counter, Renegade ve War3 virüslerinin hücum etmesi sonucu görüldü. Yaralı sayısını ise saymaya cesaret edemedim.
2. Valla bu durumda yapılacak tek şey, uyku açıcı bir kaç parande atıp, uykular alemine vize vermemek için kapıdaki görevliyle tartışmak olur.
3. Oyun dünyasının yeni deliliğine merhaba deyin!!!



Can

1. Grip ayı? Ayı grip olur da ben olmaz mıyım ya. Tamam tamam sustum.
2. Canım bu da sorun mu? 8 ay önce henüz bir okurken, dergiye geldiğimde Sinan'ın çekmecesinden yürüttüğüm hazır domates çorbasını afiyetle içerim.
3. Tam 2 dakika önce doktorumun tavsiye ettiği günlük W3'ümü multiplayer olarak damardan alıyordum desem? Diablo + Starcraft + Warcraft işte klasikleşmiş 3 oyunun birleşimi, işte bir Blizzard harikası. Sinan'ın "Saldırma, yoksa network kablonu çekerim!" haykırışları hala kulaklarımda çınlıyor.

e-oyun2002 nasılgidiyor



Türkiye'nin ilk oyun fuarı için geri sayım devam etmekte. Mutfakta olan bizler de ne olup bittiği hakkında sizleri bilgilendirelim dedik. Fuar için hazırlıklar tam gaz devam ediyor. Fuar 14-16 Haziran tarihleri arasında olacak.

Öncelikle size fuarın yapılacağı alandan biraz bahsedelim. İki katlı bir binada yapılacak olan etkinliğin her yerinde oyun oynayabileceksiniz. Ahmet Fethi Paşa Salonu'nu bulmanız çok kolay. Harbiye'de Askeri Müze ile Orduevi arasında kalan kapıdan veya Lütfi Kırdar'dan yukarı çıkarak binaya rahatça ulaşabilirsiniz.

Şimdiden fuar alanının bir çok yerinde aklınızın ucundan geçmeyecek aktiviteler olacağını garanti edebiliriz. Türkiye'de bilgisayar oyunları dediğimizde işin içine ne kadar çok alanın dahil edilebileceğini göreceksiniz.



Fuara 8 adet Xbox Geliyor !

Öncelikle PS2 ve Xbox'ı merak edenleriniz varsa fuarda bu aletlerin içine düşebileceklerini garanti ediyoruz. Sony PS2'leriyle Microsoft ise Xbox'larıyla fuarda olacak. Oyun yapımı, Türkiye oyun pazarı, Türkiye'de oyun adına yapılan her şeyi bulabileceksiniz. Mesela bize ideal bir şehri sunmak için çalışan belediyelerimiz bile bir yarışın içine sokacağız. Nasıl mı? Onlara Sim City oynatarak tabii ki! İdeal şehirlerini kurduktan sonra bir deprem olursa neler yapacaklar bunu hep beraber göreceğiz.

devamı sayfa 8'de

deltaforce taskforcedagger | NOVALOGIC



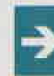
Novalogic, Delta Force için türdeki yeni trende uyarak daha gerçekçi bir devam oyunu yapıyor. Haziran 2002'de piyasaya sürülecek olan Task Force Dagger'da geliştirilmiş, hatta neredeyse yeni baştan yazılmış Land Warrior motoru kullanılacak.

Önceki Delta Force oyunlarından farklı olarak, oyuna adını veren Amerikan Delta Force dışında içinde Marines Force Recon, SEAL ve İngiliz SAS birliklerinin de olduğu toplam 10 özel harekat birliğinden herhangi bir karakteri oynayabileceğiz. Görevler gerçek hayatta yapılmış olan havaalanı saldırılarından şehir içi harekatlara kadar bir çok çatışmayı içeriyor. Novalogic oyun için Zombie Studios ile anlaşmış. Bu serinin dördüncü oyunu olacak.





galacticcivilization | STARDOCK



Evreni bir türlü paylaşamayan bir sürü ırktan oluşan gerçek zamanlı bir strateji oyunu daha. Fakat bu kez Civilization 3 tadında. Yani tüm evreni ele geçirmekle uğraşmak yerine tüm evreni ekonominize bağlı hale getirebilirsiniz. Hatta politik gücünüzü doğru kullanarak tüm ırklar arasında sizin liderliğinizde bir ittifak oluşturabilir ve oyunu böyle de bitirebilirsiniz. Daha da güzeli oyunda bir sürü politika güdebilmeniz ve başınıza geleceklerin bunlara göre değişmesi. Örneğin A ırkı B ırkıyla kapışmış durumda. B ırkı evreni işgal için atağa kalkmış ve size ulaşması için önündeki tek engel ise A ırkı. Bu durumda siz ekonominizi güçlendirerek yaptığınız gemiler ile A ırkına destek verebilir ve böylelikle B'yi sizden uzak tutarken aynı zamanda bir müttefik kazanabilirsiniz. Ya da ele geçirdiğiniz bir gezegenin ırkını köle yapabilir veya vatandaşlarınız arasına alabilirsiniz. Bu durumda üretiminiz azalırken tüketiminiz artabilir. Oyunda toplam 6 açık ve 6 da gizli ırk olacak. Bu gizli ırklar sizin yaptığınız hareketlere göre karşınıza çıkacak ya da onları hiç görmeden oyunu bitireceksiniz. Gezegenlerin üretimiyle tek tek uğraşmak gibi mikro yönetimden daha çok makro yönetime ağırlık vererek genel stratejiniz üzerinde yoğunlaşmanızı sağlayan oyun yakınlarda bitecek.



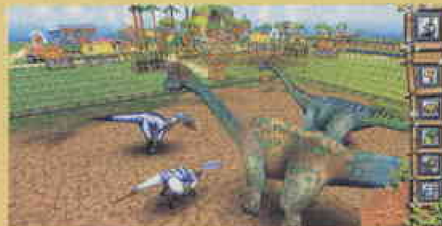
SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

TROPICO 2: PIRATE COVE

GOD Games sevilen oyunun devamını yapıyor. Zaten bu aralar devam oyunlarından boğulmak üzereyiz. Para getiren herşeyin bu kadar da devamı yapılmaz ki. Yeni oyunda bir korsan kralını oynayacağız. 17. yy da geçecek olan oyunda amacımız korsanlarımızı ihtiyacı olan silahlar ve malzemeyle besleyerek başarılı akınlar yapmasını sağlamak. Korsancıklarımız geliştikçe kendi malikanelerini bile yapacaklar. İspanyol gemilerini soyarak zenginleştikçe evleri de genişleyecek ve gelişecek. Mutlu korsancıklar daha fazla akın yapmaya çıkacak ve daha da mutlu olacak. Oyunda korsanlık tarihi boyunca efsaneleşmiş olan karakterleri de bulabileceğiz.

DİDİDİDİNOZOR!

Miniminnacık dinozorlardan oluşmuş bir park yapmak için ne gerekir? Öncelikle bir kaç dinozor tabiki. Sonra restoranlar, kafeler, eğlence yerleri ama herşeyden önce bol bol kafes ve çit. Tüm bunları sağladıktan sonra ise arenalar, yarış pistleri ve top sahaları gibi şeyler yaparak hayvanları maymuna çevirebileceksiniz. Hatta kendi dinozorlarını yaratmanız bile mümükün olacak. Dino Island için www.dinoisland-thegame.com adresine bakabilirsiniz.



ÇİVİLİ TAHTALAR

Unreal motoruyla hazırlanmış bir vampir avlamaca oyunu geliyor. Psyonix tarafından hazırlanan Vampire Hunter bir FPS korku oyunu olacakmış. En büyük özelliği ise FIFA serilerindeki gibi motion capture kullanılarak hazırlanması. Özellikle göğüs göğüse çarpışmalarda gerçekçi hareketler yapabilmemizi sağla-

grom

REBELMIND



Kim demiş adventure öldü diye? Grom'da eski adventure oyunlarının tadını yakalayabilirsiniz. Yapımcılarının tanımıyla Grom içine hafif RPG tadı katılmış bir aksiyon adventure. Konusu bile bir eskilik kokuyor. 1942 yılında Tibet'te çok eski bir silahı arayan Alman Özel Birliğini engellemeye çalışıyoruz. Bizimle çalışan maceracılarla beraber karşımıza çıkan bulmacaları çözerken bir yandan da çatışmalara giriyoruz. Oyun belli bir senaryoyu takip etse de bulmacalar belli objeleri bulmadan çözülemeyen tiplerden olmayacak ve bir sürü alt





görev bulunacak. Karakterler sahip oldukları yeteneklere göre hareket edecekler ve bu yetenekler savaşlarda da kendini gösterecek. Yani bir sniperla piyade her zaman farklı davranacak. Gerçek zamanlı olan oyunda verilmek istenen his, bizim büyük bir resmin yalnızca ufak bir parçasını oluşturduğumuz. Resmin tamamını ise oyunun sonunda göreceğiz. Full Throttle zamanlarını özleyenler ilkbahara kadar beklemek zorundalar.

Sayımzamanı

Çıktığından bu yana

Japonya'da

7.500.000 Playstation 2

1.300.000 Nintendo Game Cube

Amerika'da

7.400.000 Playstation 2

1.200.000 Nintendo Game Cube

1.400.000 X-BOX

SATILDI...

knightshift

REALITY PUMP STUDIOS



Gerçek zamanlı strateji ile RPG'nin birleştirildiği oyunlara artık alıştık. KnightShift ise türe farklı bir bakış açısı getirmeye çalışıyor. Yine Ortaçağ'dan esinlenmiş bir fantazi dünyası ve bu dünyanın değişmez karakterleri şövalyeler, büyücüler, devler ve ejderhalar var. Fakat geleneksel strateji oyunlarında olduğu gibi sayısız birim üretip bunları savaşa sürmek ve kayıplarınızı yalnızca birer rakam olarak görmek yok. Ordunuzdaki her birim başlı başına bir karakter. Kendine has bir espri gücü var ve savaşlarda tecrübe kazandıkça yetenekleri gelişiyor (espri demişken hiç bir fantastik strateji oyununun sitesinde bir inek tarafından tanıtıldığını görmemiştim). Geliştikçe yeni beceriler kazanıyor ve böylelikle onlardan kolayca vazgeçemiyorsunuz. En fazla 20 karakter yönetebiliyorsunuz. Oyun Earth 2150'yi yapan grup tarafından geliştiriliyor ve strateji oyunun motorunun geliştirilmiş bir versiyonu kullanılıyor.





SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

mak için en ufak detaya kadar iniliyor. Oyun 2003 sonunda hazır.

VIRN VIIRN

Kariyerinin başındaki bir GT pilotunu alıp onu en tepeye taşımak isteyenler için Total Immersion Racing geliyor. Oyunun en iddialı olduğu yan faklı kişiliklere sahip pilotların bu kişiliklerini sürüş tekniklerine de yansıtmaları. Gerçekçi araç modellemeleri ve fizik kuralları ise artık bir araba yarışı oyunun da "olmazsa olmaz"ların arasına girdi bile. Razorworks 2002'nin sonlarına doğru oyunu bitirecek.

HARRIER JUMP JET 2002

Microsoft Flight Simulator 2000/2002 veya Combat Flight Simulator 2 sahipleri için bir genişleme paketi. Falkland Savaşı'nı konu alan oyunda 17 farklı Harrier dışında bir Sea King helikopteri de uçurabileceksiniz. Görevlerin hepsi gerçek savaş senaryolarından alınmış.



LEGION



Roman Victor! Strategy First yeni oyununda Roma'nın İtalya topraklarında kuruluşundan itibaren İtalya'da yaşanan mücadeleyi konu alıyor. Savaşların yönetiminden daha çok strateji ağırlıklı olacak olan oyun eski grafik arayüzlerini özleyenler için nostaljik bir arayüz ile geliyor.

e-oyun2002nasılgidiyor

sayfa 6'dan devam

Paneller ve konuşmacılar

Geçen aylarda bilgisayar oyunlarıyla ilgili basında çıkan haberlerden sonra eğer küçük yaştaki oyuncuların anne ve babaları endişeler taşıyorsa fuar ile birlikte düzenlenecek oyun ve çocuk psikolojisinin tartışılacağı paneller ile tüm sorularına bilimsel olarak cevaplar bulabilecekler. Size fuarın tamamını takip etmenizi tavsiye ediyoruz. Çünkü her gün başka bir panel veya konuşma olacak. Mesela Türkiye'de oyun yapımcılığı üzerine en etkin isim olan Mevlüt Dinç kendi konusunda bir konuşma yapacak. Genel Yayın Yönetmenimiz Sinan Akkol genel olarak bilgisayar oyunları ve yayımcılık üzerine konuşurken Merlinin Kazanı'ndan Murat Oktay bilgisayar oyunları'nın tarihinden bahsedecek. Böylelikle merak ettiğiniz bir çok sorunun cevabını bulacak ve eksiklerinizi tamamlayabileceksiniz. Fuarda gerçek askerler de bir standda kendi oyunlarını tanıtacaklar.

Yalnızca konsollar ya da PC'lerden bahsetmiyoruz. Internette yalnızca browserınızı kullanarak Java uygulamaları üzerinden oynayabildiğiniz oyunlara ve hatta sekreter oyunları diye tabir ettiğimiz hearts'a kadar tüm türleri burada bulacaksınız. Fuarın "her yerinde" oyun oynayabileceksiniz. Tüm amaç fuar alanına girdiğiniz andan itibaren bambaşka bir dünyada olmanız. Merak ettiğiniz her türlü sorunun cevabını bulurken aynı zamanda hayatınız boyunca unutamayacağınız bir bir tecrübe yaşamanız. Hergün başka bir şey tanıtılacak. Unutmayın bu Türkiye için çok ama çok büyük bir adım ve bu gemiyi yerinden hareket ettirmek için ne kadar büyük bir güçle çekersek yerinden o kadar çabuk oynayacaktır. Akıntıya oturttuktan sonra ise ne kadar hızlı kürek çekersek o kadar hızlı gidebiliriz. Ama önce nehire bir çıkmamız lazım.

Not: Yukarıdaki resimler Los Angeles'daki E3 Furadı'nda çekilmiştir. Umuyoruz bizimki de bu kadar güzel olur.

naturalresistance

JOWOOD

Jo Wood firması yakında haberlerimizin çoğunu oluşturacak gibi görünüyor. Bir ay geçmiyor ki biz burada adının altında Jo Wood yazan bir oyun tanıtmayalım. Gerçek zamanlı bir strateji olan Natural Resistance oynanışı olduğu kadar konusuyla da ilgimizi çeken bir oyun. 2003 ve 2004 yılları arasında dünyamızın nüfusu önüne geçilemeyen bir salgın yüzünden hızla erimiş, dört milyonun altına düşmüştür. Salgını önlemek amacıyla Paris ve Moskova'ya atılan nükleer füzeler bile bir işe yaramamıştır. Biz, uzun süre yeraltı sığınaklarında kalarak salgından kurtulabilmiş, fakat havalandırma sistemindeki bir arıza yüzünden yeryüzüne çıkmak zorunda kalmış dört kişilik bir grubu yönetiyoruz. Başlangıçta ellerinde yalnızca tabanca var. Fakat oyun ilerledikçe sayımız elliye kadar çıkıyor. Helikopter ve tank gibi araçlarla ve yeni ekipmanlarla daha da güçleniyoruz. Adamlarımız en fazla 12 adet eşya taşıyabiliyor. Oyun boyunca amacımız dört farklı grupla çarpışarak salgının kaynağını bulmak ve ırkımızı yok olmaktan kurtarmak. Strateji türü kabuk değiştiriyor gibi. Siz ne dersiniz?





portroyale

TISCALI GAMES

Pirates geri mi dönüyor? Port Royale, Pirates oynayanların en çok sevdiği limanlardan biridir. Oyun bu kez bu limanın adını taşıyor. Konumuz ise korsanlık üzerine kurulu. Yalnızca gemi ve şehir yağmalamanın yanında şehir ve ekonomi yönetimi üzerine de uğraşacağımız oyunun toplam alanı 4000'e 3000 kilometre kareyi kapsıyor. Birbirine rakip dört ulustan (İngiltere, Fransa, İspanya ve Hollanda) herhangi birini seçerek sayısız bir çok maceraya atılacağız. Tarihi korsan görevleri yanında korsan avcılarını da oynayabileceğiz. Toplam 20 farklı gemi tipi yönetebileceğiz. Oyunda ana senaryoyu izlemeden sonuna kadar korsanlık yaparak sonunda topladıklarımızın keyfini sürmek için emekli olabileceğiz.

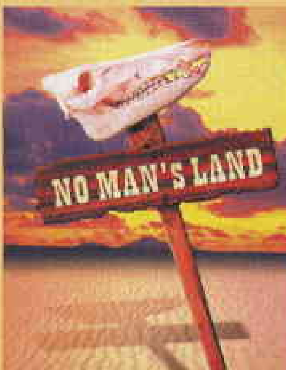


Sekiz kişiye kadar multiplayer olarak oynayabileceğimiz oyun kadar özellikle eski kurtlar için büyük bir nostalji olacak.

SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HA

NO MAN'S LAND

Cephe savaşlarında iki ordunun siperleri arasında kalan bölgeye No Man's Land yani "hiç kimsenin toprağı" denir. Fakat isminden farklı olarak oyun 1600 ve 1900 tarihleri arasını yani Amerika'nın kolonizeleştirildiği zamanları konu olarak alıyor. İngilizler, Fransızlar, İspanyollar ve Kızılderililer arasındaki mücadele çok daha gerçekçi ve tarihi sıraya uygun olaylar da eklenerek oyunda senaryolaştırılıyor. Birliklerin tepkileride daha gerçekçi yapılıyor. Artık birlikleriniz yüzebilecek, gündüz yapılan savaşlar yanında gece harekatlarına çıkabilecek.



THE PARTNERS

Kim demiş avukatlık sıkıcıdır diye? Oyunu yapılabildiğine göre eğlenceli bir meslek olduğunu söyleme hakkına da sahibiz artık. Bir avukatlık firmasını yöneteceğimiz oyunda müşterilerimizi memnun etmeye çalışacağız.





shaman | BOSTON ANIMATION

Ah işte bu çok farklı. Amerikan yerlileri üzerine yapılmış oyunlar genelde pek piyasada görülmez. Shaman, 200 sene önce Amerika'nın güney batısında geçiyor. Oyuncular topraklarına yayılan tarif edilemez bir kötülükle savaşan genç bir kızılderili avcıyı oynayacaklar. Avcı, düşmanını yok etmek için yerlilerin tarihinden esinlenerek hazırlanmış bir çok bulmacayı çözmek zorunda. Böylelikle büyülerin belli seviyelerini öğrenerek rakibiyle daha kolay başa çıkmak için gerekli gücü toplayacak. Shaman kızılderili kültürünü en iyi şekilde yansıtmanın yanında kıyafetler, çalgılar ve o zamanda kullanılan aletlerle iyice unutulan bu medeniyeti bir kez daha bizlere anlatacak. Bir aksiyon adventure olacak oyunla ilgili daha fazla bilgi için www.bostonanimation.com adresine bakabilirsiniz.







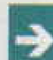


riseofnations | MICROSOFT

Kendi medeniyetini yaratıp onu dünyanın hakimi yapmak isteyenler için hızlandırılmış bir kurs. Eğer saatlerce oynarak ülkenizi her yönden yavaş yavaş büyütmek ve bu arada dikkatli bir şekilde strateji geliştirmek istiyorsanız bu oyun size hızlı gelebilir. Çünkü Microsoft strateji türünde yeni bir çağ açmaya hazırlanıyor. Rise of Nations gerçek zamanlı oynanış ile sıra tabanlı oynanışı birleştirme çabasında. Oyunda medeniyetinizi çok hızlı bir şekilde taş devrinden günümüze getirdiniz, hızlı bir şekilde oynayabileceğiniz bir Sid Meier's Civilizaton gibi düşünülmüş. Fakat aynı zamanda yaptıklarınızın genel bilgisini alabileceğiniz sınır çizgileri ve istatistikler gibi şeyler atlanmayarak tüm stratejinizi daha da hızlı çizebilmeniz sağlanmış. Genelde görevlerin bir saat içerisinde bitirilebileceği ve böylelikle saatlerce harcanan çabaların bir iki hatayla bozularak oyunun tüm tadının yitirilmesi yerine yeniden oynanabilmesi sağlanmaya çalışılmış. Özellikle hemen gelişip taş devrindeki rakiplere füze yağdırmayı sevenler için çok ideal bir oyun gibi görünüyor.







starwars:knightsoftheoldrepublic | LUCAS ARTS

Star Wars hastaları hiç şüphesiz bu haberle daha da ateşlenecekler. Lucas Arts ve Bioware yepyeni bir oyun üzerinden çalışıyorlar. Bioware dediğimizde aklınıza ilk gelen nedir? Tabi ki Baldur's Gate serisi. Evet Star Wars'ın RPG'sini yapıyorlar! Üstelik de bu iki firma bir arada çalışıyor! Baldur's Gate'in senaryo derinliğini Star Wars evreninin kapsamında topladığınızı bir düşünün. Üstüne şimdiye kadar Bioware'in kimseciklere göstermediği, hatta Neverwinter Nights'ta bile kullanmadığı yepyeni bir oyun motoru ekleyin. Konusu asıl filmlerin hikayesinden 4000 yıl önce geçecek ve Jedi Şövalyeleri ile kötü Sith arasındaki mücadeleyi işleyecek olan oyun Xbox ve PC için aralıklı olarak piyasaya sürülecek. Ama ondan önce E3 fuarında ufak bir gösteri de yapılacakmış.







SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HAB

PURGE

Daha önce Quake için Future vs. Fantasy modunu yapan Freeform Interactive içinde RPG özellikleri taşıyan farklı bir FPS üzerinde çalışıyorlar.



XPAND RALLY

Bir araba yarışı oyunu daha. Farkı ise kullanacağınız araçlarda herhangi bir hız sınırlaması olmaması. Yani araçlarınızla dere tepe ralli yaparken turbonuzu açıp Kara Şimşek hızına çıkabileceksiniz. Aracınızı istediğiniz kadar geliştirebileceksiniz. Buzlu bir havada 500 kilometre hız yapmak isteyenler için ideal bir oyun.

PLATOON

Digital Reality Vietnam Savaşı'nı konu alan oyunuyla ilgili biraz daha ayrıntı açıkladı. Bir 3D gerçek zamanlı



oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından değiştirilebilir.

BU AY

Call of Cthulhu	FISHTANK INTERACTIVE	
Freedom Force	IRRATIONAL GAMES	
Grandia 2	GAME ARTS	
Heroes of Might & Magic 4	3DO	
Ghost Recon: Desert Siege	UBISOFT	yeni
Might & Magic 9	3DO	
The Sims: Vacation	MAXIS	

MAYIS 2002

1503 A.D.	EA	
2002 FIFA World CUP	EA SPORTS	yeni
Age of Wonders 2	TAKE 2	
Blood Omen 2	EIDOS	yeni
Dungeon Siege	GAS POWERED GAMES	
Tony Hawk's Pro Skater 3	ACTIVISION	

HAZİRAN 2002

Counter-Strike: Condition Zero	VIVENDI	
Delta Force: Task Force Dagger	NOVALOGIC	yeni
Elder Scrolls 3: Morrowind	BETHESDA	
Icewind Dale 2	INTERPLAY	
Impossible Creatures	RELIC	yeni
Worms Blast	TEAM 17	

TEMMUZ 2002

Warcraft 3: Reign of Chaos	BLIZZARD
Unreal Tournament 2003	INFOGRAMES

EKİM 2002

Age of Mythology	MICROSOFT
Hitman 2: Silent Assassin	EIDOS

ÇIKIŞ TARİHİ KESİN OLMAYANLAR

Asheron's Call 2	MICROSOFT	
Black & White 2	LIONHEAD	yeni
Blood Rayne	TERMINAL REALITY	yeni
Broken Sword 3	REVOLUTION	
Command & Conquer: Generals	WESTWOOD	yeni
Deus Ex 2	ION STORM	
Doom 3	ID	
Duke Nukem Forever	GODGAMES	
Hero X	INFOGRAMES	yeni
Hidden and Dangerous 2	TALONSOFT	
Homeworld 2	RELIC	yeni
Medieval: Total War	ACTIVISION	
Neverwinter Nights	INTERPLAY	
Postal 2	RUNNING WITH SCISSORS	yeni
Preatorians	EIDOS	
Project IGI 2	CODEMASTERS	yeni
Railroad Tycoon 3	POP TOP	yeni
Sims Online	MAXIS	
Soldier of Fortune 2	ACTIVISION	
Star Wars: Galaxies	LUCASARTS	
Star Wars: Knights Of The Old Republic	LUCASARTS	yeni
SWAT: Urban Justice	SIERRA	yeni
Team Fortress 2	SIERRA	
Tomb Raider: Angel of Darkness	EIDOS	yeni
Total Annihilation 2	PHANTAGRAM	yeni
Tropico 2	TAKE 2	yeni
Unreal 2	INFOGRAMES	
Quake IV	ACTIVISION	
Warlords 4: Heroes of Etheria	UBISOFT	yeni
World of Warcraft	VIVENDI	

İPTAL EDİLEN OYUNLAR

UFO: Freedom Ridge	VIRGIN
XCOM: Alliance	MICROPROSE
Simsville	MAXIS
Torn	BLACK ISLE

V.I.P.

UBI SOFT



Hayıır olamaz. Yeter artık bir işin suyu bu kadar da çıkamaz. Bunun yanında Mall Tycoon bile gayet mantıklı bir oyun konusu olur. Ama hiç kimse yalnızca büyük göğüsleri olduğu için birisinin oyununu oynayacağımı bana söylemesin lütfen. Pamela Anderson'dan bahsediyorum tabii ki. Sahil Güvenlik bir yere kadar ama Bana Bebek Deme gibi rezil bir film ve üstüne V.I.P. gibi bir dizi çeken bu "hanım"ın şimdi de dizisiyle aynı adı taşıyan oyunu yapılıyor. Konsuda dizisiyle aynı. Vallery Irons (Pam) Hollywood, Beverly Hills ve Los Angeles ta müşterileri olan V.I.P. isimli bir özel güvenlik şirketinin sahibidir. Oyun boyunca görevimiz ise bir estetik cerrahı Los Angeles'taki serserilerden korumak olacak. Oyunun bir aksiyon adventure olacağı şimdiden belli. Ayrıca CDde 10 adet mini oyun da olacakmış. Meraklılarına duyurulur.





rainbowsix: ravenshield

UBISOFT ENTERTAINMENT



Herhalde aramızda Rainbow Six serisini bilmeyen yoktur. Hepimiz gelmiş geçmiş en iyi antiterör timini tanıyoruz. Kitabın ve oyunların hayranları için çok iyi bir haberimiz var. Ubisoft yeni nesil Unreal motorunu kullanarak yepyeni bir oyun için çalışmalara başladı. Şimdiye kadar dünyada altı buçuk milyon satan serinin üçüncüsü PC ve Xbox için hazırlanıyor.

Onbeş tek kişilik görevimiz olacak. Görevler ve oyunla ilgili herşey şu anda "çok gizli" ibaresi taşıyor. Çünkü bu oyunda uygulanacak olan teknoloji serinin bundan sonraki oyunlarında da kullanılmaya devam edilecek. Tek elde edebildiğimiz bilgi oyundaki görevlerden birinin elinde biyolojik silahlar bulunan bir grup teröristin Londra'daki bir bankada soyguna kalkışmasıyla ilgili olduğu. Oyun hakkında detaylı bilgiler bu Mayısta E3 fuarında açıklanacak.





SICAK HABERSICAK HABERS

strateji olacak olan oyunda birliklerimizi yöneterek tarihi değiştirmeye çalışacağız. Vietkong'a karşı yaptığımız harekatlarda başarı kazandıkça yeni silahlara ve özel birimlere kavuşacağız. Kullanılan motor daha önce Haegemonia adlı 3D uzay simülasyonuna uygulanmış. Oyunun grafikleri o kadar başarılı ki biz ilk resimlerini gördüğümüzde bir FPS olduğunu sanmıştık.



elenmiş olsak da

ödüllü anketin sonucunda "Neden PS2 almak istediniz?" sorusuna en güzel cevabı veren üç arkadaşımızı GS-Barcelona maçına yolladık.

Mart ayında yaptığımız ödüllü anketin sonucunda "Neden PS2 almak istediniz?" sorusuna en güzel cevabı veren üç arkadaşımızı GS-Barcelona maçına yolladık. Ama maç saatine kadar bizimle ofiste kalmak zorunda kalan bu üç şahıs psikolojik ve fizyolojik olarak ağır hasar aldılar. Bu resmi çektikten sonra biletler hazır ellerindeyken "Vezüv" efektiyle ofisten koşarak neden kaçtıklarını anlayamadık.

1. Muammer Sarı
Hayallerin teker teker söndüğü bir ülkede hayale dalıp kaybolmak için

2. Utku Demir
1)Evde coşmak için 2)Açıp içini kurcalamak için 3) Vitrine süs için 4) Hava atmak için 5) Hırsız çalsın diye 6)Kardeşim mukusunu üstüne akıtsın diye 7)Evin kara kutusu olsun diye

3. Ufuk Albayrak
Eğer bu maça gidemezsem, PS2'de yapacağım maçlarda kendimi avutabilmek için.



ALSANatağakalktı

Türkiye'ye orjinal oyun ithalinde birinci senesini geride bırakan Alsan İthalat 2002 yılında birçok büyük oyun firmasının temsilciliğini alarak Türkiye'deki orjinal oyun sektöründeki yerini daha da sağlamlaştırdı. Midas firmasının yanı sıra Microids, Cryo, Digital Leisure, Brightstar ve Rage Games'in de Türkiye'de tek temsilcisi olan Alsan İthalat şu anda başka firmaların temsilciliklerini almak için de çalışmalarını sürdürüyor. İşte Alsan'ın oyun takvimi:



Microids:		
Druuna	PC	Nisan 2002
Warrior Kings	PC	Mayıs 2002
Cryo:		
Atlantis III	PC	Mayıs 2002
Shadow Of Zorro	PC	Mayıs 2002
Frank Herbert's Dune	PC	Mayıs 2002
From Dusk Till Dawn	PC	Mayıs 2002
Jekyl & Hyde	PC	Mayıs 2002
Arthur's Knight	PC	Mayıs 2002
Hellboy	PC	Mayıs 2002
Saga	PC	Mayıs 2002
Roland Garros	PC	Mayıs 2002
Pompei	PC	Mayıs 2002
Devil Inside	PC	Mayıs 2002
Black Moon		Mayıs 2002
Asterix & Obelix		Mayıs 2002
Atlantis III	PS2	Mayıs 2002
Shadow Of Zorro	PS2	Mayıs 2002
Rage Games		
Hostile Waters	PC	Nisan 2002
E-Racer	PC	Nisan 2002
Off Road	PC	Nisan 2002
Incoming	PC	Nisan 2002
Rage Rally	PC	Nisan 2002
Eurofighter Typhoon	PC	Nisan 2002
Mobile Forces		Haziran 2002
Digital Leisure:		
Dragon's Lair	PC	Nisan 2002
Dragon's Lair II: Time Warp		Nisan 2002
Space Ace	PC	Nisan 2002
Shadoan	PC	Nisan 2002
Dragon's Lair	PS2 - DVD	Nisan 2002
Dragon's Lair II	PS2 - DVD	Nisan 2002
Space Ace	PS2 - DVD	Nisan 2002
Who Shot J.R.	PS2 - DVD	Nisan 2002
Mad Dog McCree	PS2 - DVD	Nisan 2002

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

SANAL ALEMDEN GERÇEK UÇUŞA

Düşünün bir kez. Microsoft Flight Simulator ile uçuşun tadını almış dolaşıyorsunuz. Ankara'dan Adana'ya gideceksiniz. Yer ile kontak kuruyorsunuz. Karşınızdaki operatör Türkçe konuşuyor. Hayır hayır bir çeviri programından falan bahsetmiyorum. Adam başbayağı kanlı canlı bir insan. Size rüzgar ve görüş bilgilerini veriyor. Sizde yola devam ediyorsunuz. Bu hikaye tamamen gerçek aslında. Oyuna 1997 senesinde yapılmış Squawk Box isimli bir eklentiyle bu sistem kurulmuş durumda. Üstelik sistemi tamamen oyuncular yönlendiriyor. VATSIM (Virtual Area Traffic Network) www.vatsim.net adı altında işlemekte. Tüm Dünya üzerinde 24.000 üyesi var. Gayet ciddi bir örgütlenme altında olan bu oluşumun Türkiye ayağı ise TRVACC (Turkish Virtual Area Control Center) www.trvacc.org tarafından yapılıyor. Sanal Alemde Turk Sanal Hava Sahasini kontrol eden kuruluşun kayıtlı 51 üyesi var.

TRVACC kadrosunda gercek hayatta da ticari pilot unvanına sahip 2 üye ve Hususi Pilot lisansına sahip 1 üyesi var. TRVACC\ye katilmak isteyen üye adayları önce ön eğitimden geçiriliyor ve sonra Asil üyeliğe alınıyor. Eğitim ve imtihanlarda ICAO ve JAR standartları esas alınıyor.

TRVACC'in hava trafik kontrol becerisi tüm sanal



dünyada takdirle karşılanmis olup şu anda aynı alemde sanal hava yolu olarak örgütlü uçuslar yapan Olimpik Sanal Hava Yolları ve Virtual United Airlines'in Pilot yeterlilik testleri gene TRVACC tarafından yapılıyor.

TRVACC yurt içinde ve yurt dışındaki muhtelif meydanlara grup uçuşu düzenlemekte, bu uçuşlarla ilgili olarak sanal hava yollarına radar hizmeti yanı sıra, meydan harekat hizmetleri de vermektedir.

Oyun deyip geçmeyin. Oyunculuğun asıl zevkine işte böyle varılıyor.

COMMAND & CONQUER: GENERALS

DİKKAT! RTS OYNANACAK! OYNA!

Yıl 2020 filan, yani günümüzden yaklaşık 20 yıl sonrası. Çin Halk Cumhuriyeti yeni nesil yöneticilerin gözetimi altında her açıdan sayılan bir dünya gücü olma yolunda ilerlemektedir. Bu yeni nesil yöneticiler genç ve iyi eğitimlidir. Babaları gibi komünist olmalarına ve politbüroyu herşeyin üstündeki kurum olarak tutmalarına rağmen, Internet, bilgisayar, pop kültürü ve global kapitalizm gibi şeylere hiç yabancı değildirler. Ülkelerini zengin ve güçlü kılmak için ellerinden gelen herşeyi yapmaktadırlar, bunda bir hayli başarılı da olmaktadırlar. Çin her geçen gün daha da güçlenmektedir.

Ancak yolunda gitmeyen birşeyler vardır. Çin gibi geniş ve kalabalık bir ülkede birdenbire nereden ve nasıl geldiği belli olmayan terörist hücreler ortaya çıkmaya başlar. Kendilerine "Global Liberation Army" diyen bu teröristlerin sıradan insanlar tarafından örgütlenmediği çok açıktır, çünkü her nasılsa Çin ordusunun elindeki silahlara, hem de oldukça ağır silahlara ulaşabilmektedirler. Çin ordusu gittikçe zorlaşan bir mücadeleye girmek zorunda kalır, ancak kısmen de olsa başarı sağlanır ve GLA hücrelerinin çoğu çökertilir, teröristlerin büyük kısmı yurtdışına kaçmaya zorlanır.

Fakat GLA bu durumdan hiç memnun değildir. Ve memnuniyetsizliklerini ifade etmek için yeni nesil biyolojik harp başlıklarını çalıntı füzelere yükleyip Çin, Avrupa ve Amerika topraklarına postalarlar. Ortalık bir anda kıyamet yerine döner, Avrupa ve Çin milyonlarca sivil kayıp verir. Amerika ise gelen füzeyi uydu savunma sistemi sayesinde havada vurmayı başarır, ama biyolojik döküntünün rüzgarlarla gezegenin büyük kısmına yayılmasını önleyemez. GLA bu hareketiyle bir anda sadece Çin'in "sorunu" olmaktan çıkmış, Amerikan ordusu da büyük ve kaotik bir savaşın içine çekilmiştir.

Westwood Strikes Back!

Red Alert 2 ve Yuri's Revenge oyunlarını yapan Westwood proje grubunun boş zamanlarında az bir emekle ortaya koyduğu bir proje Generals. Neden sonra bu projeyi Electronic Arts ve Westwood yöneticilerine gösterdiklerinde ise aldıkları tepki "Hemen başlayın!" oluyor. Ve birkaç programcının "Daha değişik neler yapılabilir acaba?" sorularına aradıkları cevap kısa sürede tam kapasiteyle üzerinde çalışılan yeni Command & Conquer oyununa dönüşüyor. Peki neden "Generals" diyecek olursanız, bunun da cevabı var. Programcılar ilk başta başka bazı yapımlarda olduğu gibi sizi savaş alanında temsil edecek generalleri, yani bir nevi "Hero" birimleri kullanmayı düşünmüşler, ancak sonradan vazgeçmişler. Çünkü ekranda koşturan minik generaller fikri onlara oldukça komik görünmüş, bu yüzden generalleri ekranda göstermek yerine, savaş alanındaki etkilerini doğrudan yansıtmaya karar ver-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	02. 2003
Tür • RTS	
Yapım • Westwood	
Dağıtım • Electronic Arts	
Bize Göre • RTS türünü icad eden adamlar şimdi olaya tamamen farklı bir boyut getirmeye hazırlanıyorlar. Ve bizce bunu başarabilme ihtimalleri de hayli yüksek.	



B52 bombardıman uçağı düşman birliklerine ve binalarına kısa sürede inanılmaz hasar verebiliyor.

Generals'da, uçakta havada asılı durarak ateş etmiyor. Olması gerektiği gibi, it dalaşı yapıyorlar.





Binaların büyüklükleri, patlamaların da hatırı sayılır büyüklükte olmasını sağlıyor.

mişler. Nasılına birazdan değineceğim.

Generals şu ana dek yapılmış olan C&C oyunları ile isim dışında hiçbir benzerlik göstermiyor. Herşeyden önce bu oyunda tamamen 3D yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Temelde Cbu ay incelediğimiz C&C: Renegade için hazırlanmış olan grafik motorunun hayli modifiye edilmiş bir versiyonu olan bu motor sayesinde artık tamamen etkileşimli ve derinliğe sahip bir savaş alanı yaratılabiliyor.

Grafikler dışında arabirim de tamamen değişiyor, artık ekranın yanında değil, altında ve daha geniş bir arabirim kullanılıyor. Tıpkı Starcraft oynarken olduğu gibi çeşitli üniteleri üretmek için araç paneli yerine doğrudan binalara tıklamanız gerekecek. Programcılar bu değişikliğin C&C hayranlarını kaçırmasından endişe etseler de, başka bir seçenekleri olmadığını bildiriyorlar. Çünkü yeni oyunun yapısı ve ünitelerin çok çeşitli ek özellikleri nedeniyle eski yan panel tasarımı tamamen yetersiz kalıyormuş.

Yeni oyunun en farklı yanlarından biri de ekonomik yapı, artık Ore ya da Tiberium toplamak gibi birşey söz konusu değil. Bunun yerine daha farklı bir yöntem kullanılıyor. Haritanın belli noktalarında büyük depolar var ve buralara nakliye kamyonları gönderip üretim için gereken parçaları almanız gerekiyor. Tabii çok farklı gibi görünmese de, savaşta yer alan tarafların çok farklı yöntemlerle üretilip güçlendirileceği gerçeğini de hesaba kattığınızda, olayın farklı bir boyut kazanacağını anlayacaksınız. Bir diğer değişiklik ise artık binaların kendiliğinden ortaya çıkmayacak olması, bunları inşa etmek için dozer birimleri kullanacaksınız. Yani haritanın herhangi bir yerine birşeyler kurabilmek için oldukça savunmasız olan dozerlerinizi oraya götürmeniz gerekecek. Yani artık düşmanın dibine taret kurmak o kadar da kolay olmayacak.

Tanıdık yüzler, bildik silahlar...

Generals günümüzden çok uzak olmayan bir zamanda geçtiği ve tanıdık güçleri pek sıradışı sayılmayacak bir senaryoda karşı karşıya getirdiği için, bugüne dek yapılmış olan C&C oyunlarından daha farklı bir havaya sahip olacak. Bu oyunda NOD ya da GDI yok, Obelisk ya da Hand of Nod yapamayacak, Mammoth Tank üretemeyecek, Kane'in ya da Yuri'nin kel kafalarına sevgi dolu bir şaplak indirmek ihtiyacı hissetmeyeceksiniz. Sahi neden tüm kötü adamlar kel olmak zorundadır ki? Hiç anlamıyorum, ben de kel sayılırım, yani en azından Tuğbiş arkadaşım bana devamlı öyle diyor, ama bu benim kötü bir herif olduğum anlamına gelmiyor ki! İyi adam olmak için ille de Tuğbiş'çiğim gibi lepiska saçlı mı olmak gerekir yani? Neyse, geçelim bunları, devam edelim Generals'ı incelemeye.

Generals yakın bir gelecekte geçtiği için eski oyunlardaki gibi aşırı fantastik bina ve üniteler olmayacak. Onun yerine bugün kullanılanlara hayli benzeyenler bulunacak, tabii üç farklı taraf için farklı birimler planlanıyor. Ancak burada her taraf için ismi farklı, kendi ayrı tanklardan veya uçaklardan bahsetmiyorum. Farklı diyorum ve bunun altını çiziyorum, çünkü her tarafın temel politikası çok değişik. ABD kuvvetleri yüksek teknoloji kullanıyor ve asker kayıplarını en az düzeyde tutmayı amaçlıyor, bu yüzden pahalı ama çok güçlü birimlere sahip. Öte yandan Çin ordusunun asker kaybetmek gibi bir sorunu yok, bu yüzden piyadelerin sayı üstünlüğüne dayalı kuvvetler kuruyorlar. GLA örgütüne gelince, bunların kuvvetleri belki de bugüne dek bir RTS oyununda göreceğiniz en derme çatma birimlerden oluşuyor.

Eğer bu proje düzgün bir şekilde tamamlanabilirse RTS türüne çok farklı bir boyut katabilir.

Mesela eli sopalı ve molotov kokteyli atan kızgın göstericiler, üzerine her türden silah takılmış kamyonetler, çalıntı biyolojik silahlar ve daha neler neler. GLA birimlerinin en önemli özelliklerinden biri diğer tarafların savaş alanında bıraktığı araç hurdalarını kullanarak kendilerini çeşitli parçalarla güçlendirebilmeleri. Bunun yanında hemen her birim savaştıkça tecrübe ve ek yetenekler kazanabilecek. Uçak ve tanklar ise birer pilota sahip ve bu pilotlar tecrübelerini geçtikleri araca aktaracaklar. Mesela uçağı vurulan ve paraşütle atlayan bir pilot, bir düşman tankı çalıp geri dönebilecek. Ya da düşmanın eline geçip toplama kampında kötü propaganda malzemesi olabilecek. Nasıl, okudukça ilginçleşiyor değil mi?

Hangi taraftansınız?

Ancak tüm tasarım değişiklikleri bununla kalmıyor, hatırlarsanız yazının başında bir "generaller" meselesinden bahsetmiştim. Evet, savaş alanında dolaşıp duran generaller olmayacak, çünkü bu aşırı saçma olurdu. O yüzden bizzat oyuncu general olarak oyuna kumanda edecek. Ama hangi general olacak? Malum bunun havacısı var, karacısı var, jandarması var. İşte oyunun tasarımındaki bir başka ilginçlik burada ortaya çıkıyor, her göreve başlarken üç farklı generalden birini seçmeniz istenecek. Bu generaller farklı konularda uzman olduklarından, siz de o alandaki birim ve teknolojilerden daha fazla ve ucuza faydalanacaksınız. Ama diğer alanlardaki etkinliğiniz çok daha az olacak. Mesela ABD ordusunda havacı, karacı ve özel kuvvetler seçenekleri olacak. Havacı olursanız uçaklar daha ucuza ama tanklar daha pahalıya üretilecek. Öte yandan özel kuvvetleri seçerseniz, diğer generallerin alamayacağı son derece güçlü komando birimlerine ulaşabileceksiniz. Tabii bu seçenekler her üç taraf için farklı olacak, ancak henüz tüm tarafların tasarlanması ve dengelenmesi bitmediğinden tüm detaylar belirlenmiş değil.

Ancak her ne kadar tüm birim ve binalar üzerinde sabit bir karara


İki tank, korunaklı bir köprünün üzerinde çarpışarak ilerlerken.

Gündüzden geceye geçiş

Bu üç ekran görüntüsü C&C:Generals'ın grafik motorunun gün ışığından geceye geçişi ne kadar başarılı yapabildiğini gösteriyor. Renklerin değişimine ve gölgelerin uzamasına dikkat edin.







varılmamış olsa da, bazı detaylar var ki bunlar oyunun yapısına şimdiden entegre edilmiş durumda. Bunlardan belki de en önemlisi ilk defa bir strateji oyununda hava kuvvetlerinin bu denli önem kazanıyor olmasıdır. Doğru, daha önce Starcraft oynarken hava kuvvetini kullanarak oldukça güçlü bir kuvvet oluşturabiliyordunuz, ancak yine de sırf hava kuvvetlerine güvenmek pek akıllıca olmayabiliyordu. Generals ise bu açıdan oldukça geniş bir seçenek yelpazesi sunacak ve hava kuvvetlerini ciddiye almayanlar bu oyunda sadece tank yaparak pek başarı kazanamayacaklar gibi görünüyor. Bunun haricinde oyuna çeşitli şekillerde psikolojik savaş motifleri de eklenmiş. Esir kampları, beyin yıkama prosedürleri, negatif ya da pozitif propaganda yöntemleri ve buna benzer pek çok unsur oyunda önemli rol oynayacak.

Henüz Generals'ın tam çıkış tarihi belli değil, bu tür bir oyunun tamamlanması ve dengelenmesi hayli zaman alan bir iş. Ancak programcılar oyunu 2002 sonuna yetiştirebileceklerini umuyorlar. Doğrusu Generals diğer Westwood stratejilerini sevmiş olan herkesin beğenisini kazanır mı, orası meçhul. Çünkü bu oyunla Westwood'un alışılmış RTS formülünde köklü değişiklikler yapılmış oluyor. Ancak iyi ya da kötü, kanaatimce herkes artık C&C oyunlarında değişiklikler olmasını bekliyordu. Her ne kadar oyun tamamen 3D olsa ve bundan önceki 3D stratejilerin büyük kısmı fos çıkmış olsa da, yine de Generals'ı yapanların RTS türünde tecrübeli programcılar olduğunu hatırlamak gerekir. Ve eğer bu projeyi düzgün bir biçimde tamamlayabilirlerse, o zaman RTS oyun türüne çok farklı bir boyut katabilirler. ■

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

GENERALS'ın hayatımıza katacağı datlar

Herhangi bir real-time stratejiciye sorun, bu oyunlarda en merak ettiği şeyin ne olduğunu. Size "tabii ki daha değişik, daha güçlü birimler nelerdir?" diyecektir. İşte bu mantıkla hareket ederek, sizlere C&C: Generals'daki birimlerden ve binalardan kısaca bahsetmek istedik.













Amerikan Rüyası

DETENTION CAMP Amerikalıların beyin yıkama merkezi olan bu binalar, düşman askerlerini Amerika'nın dünyadaki en cici memleket olduğu konusunda nazikçe ikna edilirler.

PILOTS Amerikan pilotları sadece uçak uçurmuyorlar. Eğer düşürülürlerse, paraşütle atlayıp kurtuluyorlar. Tank ve diğer düşman araçlarını kullanmakta ustalar. Ayrıca keskin de nişan alabiliyorlar. Her eve, her memlekete lazım bunlardan bir miktar.

AURORA STRIKE FIGHTER Çok hızlı bir saldırı/bombardıman uçağı olan Aurora, yavaşladığında kolay hedef teşkil eder.

CRUSADER TANK Her tür arazide gidebilen bu tank, suda bile yol alabiliyor.

Çin Cephesi

INFERNO CANNON İlk C&C'deki Flame Tank'ın kat kat gelişmiş versiyonu olan bu cihaz, ateş açtığı bölgeyi ve binaları tutuşturabildiği gibi, yokedildiğinde müthiş bir şekilde patlayarak ortalığı dağıtır.

PROPAGANDA BLIMP Bu nesne çok yavaş hareket etse de, yaptığı propaganda saldırısı ile Çin birliklerinin daha büyük hırsla ve güçle saldırmalarını sağlar.

SEISMIC TANK Minik bir deprem yaratarak etrafındaki herşeye hasar verir. Üs yıkmakta en çok kullanacağınız araçlardan biri olacak gibi.

HACKERS Bu arkadaşlar düşman networklerine sızarak iletişim, radar ve haber alma sistemlerini çökertecekler.

TROOP CRAWLER Birçok RTS'de oldukça kısıtlı sayıda asker taşıyan araçların aksine, Troop Crawler EN AZ 20 asker taşıyabilecek. Bu sayede, düşman üssüne çok efektif baskınlar verebileceğiz.

Global Özgürlük Ordusu (Global Liberation Army)

ANGRY MOB GLA sempatizanı olan bu topluluk, sayı üstünlüğüyle birçok piyade türünün üstesinden gelebilecek.

TECHNICALS Düşük teknoloji ürünü olsa da, hızı ve üstündeki chain gun sayesinde çatışmalarda vur-kaç taktiğini en iyi şekilde bu araçlar yapabiliyor.

SCUD STORM SUPER WEAPON Bu da düşük teknoloji ürünü olsa da, yeterli sayıda ateşlendiğinde acıtan bir füze sistemi.

TUNNEL NETWORK GLA piyadeleri Savaş alanına kazdıkları tüneller sayesinde görünmeden hareket edebilecekler.

SWAT4 URBAN JUSTICE

29 farklı şekilde ölmek

Eğer bir Rainbow Six hayranıysanız bu oyun size çok tanıdık gelecektir. SWAT ilk çıktığı zamanlar pek göze çarpmamıştı çünkü özellikle onunla aynı zamanda pazara sürülen Tom Clancy's Rainbow Six yüzünden bu oyunun yüzüne pek kimse bakmamıştı. Halbuki seri kendine has özellikleriyle R6'den değişik ve güzel özellikler taşıyordu.

Serinin dördüncüsünde oyun öncelikle özgürlüğüne kavuşuyor. Bu özgürlük ise ona büyük bir esneklik sağlıyor. Oyunun yapımcıları artık LAPD SWAT takımının lisansıyla çalışmayacaklarını açıkladılar. Böylelikle oyunu yaparken departmanın standart prosedürlerini izlemek zorunda değiller. Bu da silahlardan skinlere ve hatta oyun tarzına kadar kadar pek çok yenilik demek. Genede oyuna 27 sene boyunca LAPD SWAT takımında liderlik etmiş olan Ken Thatcher danışman olarak kullanılıyor.

Silahlar, en sonunda!

Yeni takımımızın adı LA SWAT. Takımda 2 bayan 4 erkek skinimiz mevcut. Balistik kalkandan MP5'ten AK-74U'ya kadar 14 tüfek, tabanca olarak da Glock 21, Glock 19, FN57, Colt 1911, M9, Beretta 93R ve USP 40 elimizin altında olacak. Silahların hepsi lazer pointer, farklı mermi tipleri, dürbün, susturucu ve daha bir çok ek parça ile geliştirilebilecek. Karakterlerimiz bir çok çelik yelek tipi seçebilecek, donanım hatta güneş gözlüğü bile alabilecek. Tüm bu donanımların üzerimize bir ağırlığı olacak ve bu oyunda manevra kabiliyetimizi etkileyecek ama malzemeleri kullanıp attıkça üzerimizdeki ağırlık azalacağı için hızlanacağız. Yerdeki silahları alabileceğiz. Aynı özellikler karşı taraf içinde geçerli olacak. Yere yatıp sürünebileceğiz. Yakın dövüşte dipçık kullanabileceğiz.



Salak takım arkadaşlarına son!

Takım arkadaşlarımıza vereceğimiz emirler artık daha doğru bir şekilde uygulanacak. Eğer "içeri girin ve hedefi buluncaya kadar ilerleyin" derseniz tek tek kapıları açmak zorunda kalmayacaksınız. Takım arkadaşlarınız kapıları otomatik olarak açıp rakipleriyle karşılaştıkça çatışarak ilerleyecekler. Eğer "kapılara ve merdivenlere gelinceye kadar ilerleyin" derseniz bu sefer de ona göre davranacaklar. Her karakterin bir sorumluluk bölgesi olacak. Böylelikle hepsinin birden bir odaya dalıp tavşan gibi vurulması önlenmiş olacak.

Tüm oyun boyunca Los Angeles'ın 2006 senesinde yapılacak olan 225'inci kuruluş dönumünü sabote etmek isteyen çete mensuplarıyla karşılaşacağız. Görevlerimizde bazen baskınlar düzenlerken bazen de bir kuyumcu soygununun ortasına dalabileceğiz. Rakiplerimizi tutuklamak istediğimizde kelepçe yerine bola bile kullanabilceğiz. Daha serbest ve rahat bir takım olduğumuzdan daha fazla sertlik kullanma hakkına sahibiz.

Oyunda 29 farklı bölgeden vurma ve bölgelere göre farklı animasyonlar görme şansına sahibiz. Her karakterde yaklaşık 5000 poligon kullanılmış. Zaten yapımcı takımda şu anda en çok bu bölümün üstünde uğraşıyor.

Çok kişilik oyunda sekiz farklı oyun tipinden ve 24 oyuncuya kadar destekleneceğinden bahsediliyor. Bu oyun tipleri içinde deathmatch'den VIP korumaya kadar pek çok seçenek olacak.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ **10. 2002**

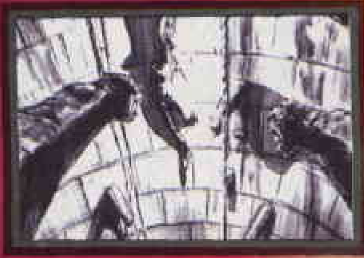
Tür • FPS

Yapım • Sierra Studios

Dağıtım • Sierra Studios

Bize Göre • Daha fazla özgürlük her zaman çeşit getirir. Hoplamak zıplamak yerine gerçekçi aksiyonu tercih eden FPSciler için beklemeye değer bir şeyler var gibi görünüyor.













LARA CROFT TOMB RAIDER the angel of darkness

Lara öldü mü sandınız?

Kandırıldık. Tomb Raider'ın yeni versiyonunun adı Next Generation değil, Angel of Darkness'mış. Bu bir. İkincisi, bu oyundan sıkıldık. Tomb Raider eskiden iyi bir oyundu. Sabah-akşam oynardık. Tomb Raider II de iyi bir oyundu, ama bu oyundan sonra, ek paketlerle beraber Eidos kendini kaybetti. Yıllar boyunca aynı oyunu, `Tomb Raider'ın yeni versiyonu` diyerek Lara Croft zaafı olan oyunculara kakaladı. Sonra, Eidos, son oyunu Tomb Raider Chronicles ile yeniden şansını denedi, ama olmadı. Bir oyunu beş sene boyunca aynı grafik motoruyla ve aynı sıkıcı oynanışla yaparsanız, `olmaması` çok normal. Hiç şaşırmayın.

Angel of Darkness, pek cici Lara'nın kafa hocası Von Croy'un Lara'ya telefon edip Paris'e çağırmasıyla başlıyor. Lara hemen Paris'e doğru yola koyuluyor. Paris'e geldiğinde ise... Van Croy'u ölü olarak buluyor. İşin zor tarafı, Lara, Van Croy'un katili olmakla suçlanıyor. Bunun üzerine Lara'nın kaçmaktan başka çaresi kalmıyor (korkak, bir de Lara Croft olacak). Lara, bu kaçış esnasında Curtis'le karşılaşıyor. Sonra da Curtis'le beraber bu komployu kuran ve asıl suçlu olan Eckhardt'ın peşine düşüyor. Bundan sonra da Lara Croft'un olağan maceraları başlıyor.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	11. 2002
Tür • Action-Adventure	
Yapım • Core Design	
Dağıtım • Eidos Interactive	

Bize Göre • Tomb Raider bu defa gerçekten farklı olacağa benziyor. Yine de nedense Core Design ve Eidos Interactive'e pek güvenemiyorum. Ne de olsa sabıkaları çok.

2002 model Lara!

İnanmayacaksınız, ama Lara Croft son macerasıyla ilk defa bu kadar çok yenilikle karşımıza çıkıyor. Oyundaki en vurucu yenilikle başlayalım. Yeni oyunda artık Lara Croft yok. Ehem, tamam şaka yaptım. Kızmayın. Angel of Darkness'da Lara Croft'un dışında yeni bir karakter seçebileceksiniz. Bu karakter, *Lara'nın kaçarken karşılaştığı* Curtis. Curtis'in yapabildiği hareketler de Lara





Yeni Tomb Raider, Metal Gear Solid serisinden fazlasıyla etkilenmiş gibi görünüyor. Bu en azından MGS 2 oynayamayan PC sahipleri için iyi bir haber.





Angel of Darkness adından da anlaşılacağı gibi yeni Tomb Raider serisi çok daha karanlık bir konuyu işliyor.



Lara'nın ve çevrenin grafikleri önceki oyunlara göre fazlasıyla geliştirilmiş



Lara Mısır'daki enkazın altından çıkarken Desert Eagle'larından birisini kaybetmiş olsa gerek.

Croft'la neredeyse aynı. Lara'nın ve Curtis'in hareketleriyse eskisine oranla çok daha gerçekçi (Curtis daha yeni, onun eskisi yok). Mesela Lara veya Curtis yüksek bir yerden düştüklerinde kaburga kemiklerinin oynadığını veya bacaklarının kırıla bildiğini görebileceksiniz. Bunların dışında Lara ile Curtis'in, camlardan dışarı atlama, evlere girebilme, daha hızlı koşma ve tırmanma (daha değişik) gibi çok daha farklı hareketleri olacak. Ayrıca karakterlerin olaylar karşısında surat ifadeleri değişebilecek. Kısacası, yeni oyunda karakterlerin hareketleri çok daha gerçekçi olacak.

Angel of Darkness'daki yeniliklerden bir diğeri de, artık oyunun saf aksiyon olmaması. Tomb Raider artık hem aksiyon, hem RPG, hem de adventure. Oyun boyunca diğer karakterle konuşup onlardan bilgiler alacaksınız ve oyunun akışını değiştirebileceksiniz. Oyundaki diğer karakterlerle konuşmanız gerekli, çünkü artık tek yapmanız gereken şey yuvarlak kayalardan kaçmak değil (kare kaya da var). Ortada çözmeniz gereken bir cinayet var. Eğer daha önce X-Files'ı izlediyseniz, Angel of Darkness'ın bu diziye benzediğini farketmiş olmalısınız. X-Files'da da aynı Angel of Darkness'da olduğu gibi iki karakter bir cinayeti çözmeye çalışıyor.

Karanlıkta Dans

Angel of Darkness, eski Tomb Raider oyunlarına oranla çok daha karanlık ortamlarda geçecek. Bu da oyundaki gerilimi artıracak. Bunun yanında oyunu artık çok daha geniş bir alanda oynayacaksınız.

Yeni oyunda her şeyin çok güzel gözüktüğü bir gerçek, ancak Angel of Darkness tam bir hayal kırıklığı olabilir.

Yeni oyunda asıl farklı olan şey ise oynanış. Dediğim gibi oyunda artık adventure materyalleri daha fazla, ancak bunun yanında Thief'de veya Metal Gear Solid'de olduğu gibi gizlilik de çok önemli. Angel of Darkness'da, eski Tomb Raider oyunlarındaki gibi karşınıza çıkanı vurmak işinizi zorlaştıracak. Her şeyden önce, düşmanlarınız çıkardığınız seslere karşı duyarlı olacak. Düşmanlarınızı, arkadan sessizce yaklaşarak öldürebileceksiniz. Eğer silahlarınızı çekip ortaya bir anda atlarsanız, yaşama olasılığınız çok az olacak. Yani Metal Gear Solid'deki gibi saklanmak zorunda kalacaksınız. Her şeye rağmen, yeni oyun da eskileri gibi aksiyon ağırlıklı olacak.

Oyunda Paris'in arka sokaklarından Prag'a kadar birçok yerde bulunacaksınız. Şehirler, oyunun sıkıcı olmaması için geniş tasarlanmış. Bunun yanısıra, eskisinden daha fazla açık alanda zaman geçireceksiniz.

Angel of Darkness'da ilginç olan bir şey daha var: Oyunu oynarken karakterler arasında geçiş yapabileceksiniz. Nasıl olsa iki karakter de aynı şeyin peşinde koşuyor. Oyunda eskisine oranla daha fazla silah seçeneğiniz bulunuyor. Bu silahları kombinasyonlarla geliştirebiliyorsunuz.

İlk defa...

İlk oyundan bu yana, belki de ilk defa grafikleri bu kadar farklı göreceğiz. Oyunda yepyeni (ama çok yep) bir grafik motoru kullanılıyor. Angel of Darkness'da karakterlerdeki poligon sayısı tam 5000. Eski oyunlarda ise bu sayı yalnızca 500'le sınırlıydı. Yenilikler bu kadar değil. Ortamlar, gerçekten de çok etkileyici görünüyor. Kaplamalardaki detay ilk defa bu kadar fazla. Yağmur gibi hava koşullarıysa oyunun atmosferini artıracak. Müzikler ise devamlı olarak arka planda çalmayacak, oyunun belirli bölümlerinde devreye girecek.

Angel of Darkness için Internet'ten yeni bölümler ve karakterler de indirebileceksiniz. Bu da oyunun daha uzun yaşamasını sağlayacak.

Please wait... Loading...

Eidos şunu çok iyi biliyor ki, Lara'nın platonik aşıkları, üzerinde Tomb Raider yazılı boş bir CD'yi bile alırlar. Yeni oyunda her şeyin çok güzel gözüktüğü bir gerçek, ancak Angel of Darkness tam bir hayal kırıklığı olabilir. Bekleyip görmek gerek. Angel of Darkness, bu yılın sonlarına doğru PC ve PS2 için piyasada olacak. Hadi be Lara, göreyim seni!

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

COVERT STRIKE
PROJECT IGI 2

Tekrar içeri giriyorum, beni koruyun!

Sanırım "Project: I'm Going In" çıkalı bir yıla yakın bir süre geçti. Doğrusu oyunun tam çıkış tarihini pek hatırlamıyorum, çünkü kanaatimce akılda kalacak bir oyun değildi. Aptalca adını ve silik ana oyun karakterini hesaba katmasanız bile, Project: IGI baştan aşağı tasarım hatalarıyla dolu bir yapımdı. Ortamda pek çok güzel FPS türü oyunun bulunduğu ve insanların MOHAA gibi şaheserlerin çıkışını kolladığı bir zamanda çok fazla şansı olmaması da doğaldı. Nitekim biz burada oyunu oldukça sert bir biçimde eleştirmiş ve hayli düşük bir not vermiştik.

Tabii sizlerden bu eleştirilere ve düşük nota bazı tepkiler geldi, gelmedi değil. Ancak oyunun tüm dünyada ulaştığı hayli düşük satış rakamları sonucu açıkça ortaya koydu. Yine de yapımcı firma Innerloop bu işin peşini bırakmaya pek niyetli değil gibi görünüyor, çünkü yakın zamanda oyunun devamı üzerinde çalıştıklarını açıkladılar.

Ve aslında her ne kadar ilk oyun beni sinir sahibi etmiş olsa da, ikincisinin çıkmasının oldukça iyi birşey olduğunu düşünüyorum. Neden? Çünkü oyunu ilk oynadığım zaman belirtmiş olduğum gibi, Project: IGI aslında çok güzel olabilecek iken, tamamen tasarım hataları ve piyasaya sürme telaşı yüzünden berbat edilmiş bir yapımdı. Ana fikir oldukça iyiydi, gerçek dünya koşullarında geçen ve karmaşık bir terörizm vakasını çözmeye çalışan bir komandoyu canlandırdığınız oyunlar temelde hayli ilgi çekicidir. Ancak bu tür oyunları kotarmak bir o kadar da zordur, özellikle oyun yapımcıları olarak tasarımda hayli yüksek bir gerçekçilik iddiasına sahipseniz. Maalesef ilk oyun pek çok diğer firmanın uzun zaman önce yaptığı hatalar ve öğrendiği derslerden hiçbir olumlu sonuç çıkartılmamış gibi görünüyordu. Fakat bu defa durum çok daha farklı olabilir, çünkü Innerloop tasarımcıları bazı dersler almışlar, en azından şimdilik öyle görünüyor.



Yeni çağın teröristleri...

Oyunun ana karakteri olan David Jones eski bir İngiliz komandosu ve ilk oyundan hatırlayacağınız üzere terörist örgütlere karşı çalışan küçük bir bölümün ajanlığını yapıyor. İlk oyunda kendi özel ordusunu kuran kaçak bir Rus subayına karşı çarpışıyorduk, bu defa ise uluslararası silah kaçakçılığı ve daha pek çok suçu örgütleyen terörist bir grupla karşı karşıya olacağız. Tabii her ne kadar doğrudan işlenmese de, son bir yıl içinde olan bütün olayların oyunun konusuna bariz bir katkısı olduğu tartışılmaz.

Innerloop programcıları yeni oyunda eskisinden çok daha geliştirilmiş bir grafik motoru kullanıyorlar. Her ne kadar eski oyunun grafikleri fena olmasa da, gerçekte bir uçuş simülatörü motoru kullanılması özellikle askerler gibi nispeten küçük birimlerin çizimlerinin basit kalmasına sebep oluyordu. Yeni grafikler ise hemen her açıdan eskisinden çok daha detaylı ve gerçekçi görünüyorlar.

Ancak ilk oyunun en büyük sorunu grafikleri değildi, aksine o kadar derin tasarım hataları vardı ki, geri kalan herşeyle kıyaslandığında grafikler oyunun en güçlü yanı olarak kalıyordu. Nitekim tasarımcılar yeni oyunu yaparken piyasadan gelen eleştirileri de dikkate almışlar gibi görünüyor. Çünkü yeni oyunda olması planlanan unsurların çoğu doğrudan ilkindeki hataların düzeltilmesine yönelik alınmış kararlar. Herşeyden önce artık oyunu görev içinde istediğiniz zaman kaydedebilme imkanınız olacak. İlk oyun uzun bölümler ve çok çabuk ölebilmeniz gerçeğine karşın oyuncuya oyunu kaydetme hakkı tanımadığından, kısa sürede insanı bıktırabiliyordu. Bu defa ise görev içinde yanınızdaki mini laptopu kullanarak herhangi bir noktada oyunu kaydedebileceksiniz. Ancak her kayıt işlemi laptopun bataryalarını biraz tüketeceğinden, adım başı kaydetmeniz mümkün olmayacak ve bu da oyunun















gerilimini düşürmeyecek. Bence en basit Save seçeneği bile hiç olmamasından daha iyidir, yani bu iyi bir gelişme sayılabilir.

Hepsi gelsin!

İlk oyun özellikle düşmanların yapay zekalarının kıtlığı açısından oldukça acınacak haldeydi. İşin özünü sessiz ve derinden gitmenin oluşturduğu bir oyunda, yanındaki adam devrilirken tepkisiz kalan düşmanlar oyunun tüm tadını alıp götürebilir. Ancak ikinci oyun bu açıdan çok daha gelişmiş olacak gibi görünüyor. Innerloop programcıları etraflarında olup bitene kayıtsız kalmayan, gerektiğinde takım halinde çalışabilecek, oyuncuyu zaman zaman hayli terletecek zekada düşmanlar hazırladıklarını söylüyorlar. Tabii buna bağlı olarak ilk oyunun en can sıkıcı ve tuhaf yanlarından biri olan devamlı "üreyen" düşmanlara da ikinci oyunda yer verilmeyecek. Bir binayı temizlediğinizi sanarken tam yanınızda havadan beliriveren ve tepenize kurşun yağdıran bir düzine düşmandan daha gerçek dışı bir unsur daha olamaz. Yani tam da bu tür "gerçekçi" takılan bir oyunda en olmayacak şeydir.

Bölüm tasarımları da ilk oyundakine oranla çok daha özenli hazırlanacak gibi görünüyor. İlk oyundaki haritalar çok detaylı değillerdi ve özellikle bazı bölümler tel örgülerden yapılmış basit labirentlere benziyordu. Bu defa her görev haritası çok daha geniş ve detaylı olacak, isteyen oyunculara farklı taktikler uygulama imkanı verecek. Tabii burada kullanacağınız silahlar da önem taşıyor. Her ne kadar taşıyabileceğiniz silahların miktarı gerçek dünyadakinden daha fazla olsa da, silahların kendileri ve etkileri gerçeğe yakın olarak modellendiriliyorlar.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 06. 2002

Tür • RTS

Yapım • Innerloop

Dağıtım • Codemasters

Bize Göre • Eğer programcılar ilkinde yapılan tasarım hatalarını tekrar etmezlerse, IGI 2 oldukça ilgi çekici bir yapım olabilir.



İlk oyunda bulunmayan ama ikincisine eklenen bir başka özellik ise Multiplayer desteği, IGI 2 bu konuda oldukça geniş bir seçenek yelpazesi sunacak gibi görünüyor. Counterstrike gibi insanların gerçek dünyadan alınma silahlarla oynanan Multiplayer oyunları hayli sevdiğini düşünürseniz, IGI 2'nin bu açıdan hayli beğeni kazanma potansiyeline sahip olabileceğini görürsünüz. Tabii oyun hayli geniş görev haritalarına sahip olacağından, multi oyunlar için daha küçük ve derli toplu haritalara gerek olacaktır, umarım programcılar bunu göz ardı etmezler.

Kısacası Project: IGI 2 ilkinde yapılan önemli hatalardan arınmış, çok daha rafine ve oynanası bir FPS olacak gibi görünüyor. Ancak tabii notumuzu ancak oyunun bitmiş halini görünce vereceğiz, umarım programcılar yine aceleye getirip bölüm tasarımlarını berbat etmezler.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr





Merak ediyorsunuz, değil mi?

MULTIPLAYER BETA TESTİ

Warcraft. Blizzard'ı bugün olduğu yere getiren oyundur bu, Blizzard'ın asla arkasını dönemeyeceği bir isimdir. Blizzard az oyun yapar, fakat kaliteli oyun yapar. Bu yüzden bir oyunu bitirmeleri hayli zaman alır, tabii bunun sonucunda oyuncular yeni bir Blizzard yapımına kavuşmak için senelerce bekler. Ama sonunda ortaya öyle oyunlar çıkar ki, hem oyun atmosferi hem de sürükleyicilik açısından pek fazla rakipleri yoktur, kuruldukları makinelerde bazen yıllarca kalır, bitirildikten sonra bile tekrar tekrar oynanırlar.

Warcraft, yapılmış bilgisayar oyunları içinde en çekici atmosfere sahip oyunlardan biridir. Fantastik bir dünyada geçen olayları anlatır anlatmasına ama, Azeroth'un ne Orc'u bildiğiniz Orc'a benzer, ne de Elf'i bildiğiniz Elf'e. Herşey çok daha farklı, çok daha karanlık, çok daha ümitsiz görünür bu dünyada. Warcraft oyunları ne kadar renkli, birimleri ne kadar şirin gözükürse gözüksün, resmin tümüne baktığınızda büyük kıyımları, korkunç savaşları, ümitsiz varolma mücadelelerini görürsünüz. Blizzard dışında bunu oyunlarına taşıyabilen başka bir firma var mı? Varsa da ben bilmiyorum.

Azeroth üzerindeki gölgeler...

Blizzard uzun zamandır beklediğimiz Warcraft 3'ü en sonunda Beta Testing aşamasına getirdi. Oyun yapımıyla pek alakalı olmayanlar için bunun anlamını açıklayayım, Beta Testing aşaması oyunun bitirilmeye yaklaştığı anlamına gelir. Bir oyun bu aşamada pek çok özel olarak seçilmiş gönüllü tarafından suyu çıkarılana dek oynanır, olası program hataları bulunmaya çalışılır. Program hataları dışında ayrıca oyundaki haritaların, birimlerin ve bilumum unsurun ne şekilde çalıştığı ve ne denli güçlü olduğu da gözlemlenir, gerekirse dengelemek için bazı değerler değiştirilir. Beta aşamasındaki bir oyun, eğer çok büyük bir problem ortaya çıkmazsa, çok köklü bir değişikliğe uğramaz, o yüzden de çıkış haline yakın sayılır.

Ne var ki Blizzard Beta konusunda daha önce başka firmaların da başına gelen korsanlık vakaları yüzünden biraz daha farklı bir yol uygulamayı seçmiş bulunuyor. Warcraft 3 Beta sürümü sadece Multiplayer oyun haritalarını ve oyunda yer alacak dört ana fraksiyonu içeriyor. Oyunun Single Campaign bölümü ise tamamen şirket içindeki çalışanlar tarafından hazırlanıp test ediliyor. Biz de Level bünyesi içinde Warcraft 3 Beta sürümünü kurup oynama fırsatını bulabildik, o yüzden oyunun genel yapısı ve fraksiyonlar hakkında bilgi sahibi olduk. Ancak Single Campaign kısmı sır gibi saklandığından bu konuda detaylı bilgi verebilmek için oyunun bitmiş halini beklememiz gerekecek.

Her ne kadar oyunun ana senaryosu hakkında detaylı bilgiye sahip değilsek de, Azeroth topraklarında aşağı yukarı nelerin olup bittiğini biliyoruz. Warcraft 2 insanların Orc kabilelerine karşı bedeli oldukça ağır bir zafer kazanması ve Azeroth'u onların dünyasına bağlayan Dark Portal'ı yıkmasıyla so-

Tahmini Çıkış :	07/2002
Yapım :	Blizzard
Dağıtım :	Blizzard
Bize göre :	Oyun başlangıç noktasındanki hedefind en çok sapmış durumda, bu durum genel tasarımda hayli büyük sorunlara yol açabilir. Özellikle grafik karmaşanın bir şekilde düzeltilmesi şart.





na ermişti. Orc kabileleri bir anda kendilerini Azeroth'un yabancı topraklarında yapayalnız bulmuşlardı. Aslında Orc'lar kendi dünyalarında onurlu ve kendi çaplarında bir medeniyete sahiplerdi. Onları saptıran ve karanlığa sürükleyen iblislerin gelişine kadar. Azeroth toprakları Dark Portal olmadan iblislerin karanlık etkisinden uzak olduğu için Orc kabileleri eski törelerine ve kimliklerine dönme fırsatı bulabildiler. Ancak kehanetler karanlıkta bekleyen tehlikelerin eninde sonunda geri döneceğini bildiriyordu.

Yeni bir yön...

Warcraft 3 ilk başlarda oldukça RPG ağırlıklı ve parti bazında çalışan bir strateji olarak tasarlanıyordu. Tamamen 3D grafiklere ve son derece büyük haritalara sahip olacaktı. Her görevde ana kahramanınız ve yanındaki az sayıdaki adamla maceraya atılacaktık. Ancak zaman içinde Blizzard neredeyse tamamen yön değiştirdi ve oyunu eski Warcraft oyunlarına benzer bir hale getirdi. Tabii ilk tasarımdan bu yana oyunda kalmayı başarmış pek çok unsur mevcut, şimdi oyunun geneline bir bakalım.

Oyunda beş farklı fraksiyon mevcut, ancak senaryo gereği siz bunlardan sadece dördünü oynama imkanı bulacaksınız. İnsanlar, elfler, orclar ve yürüyen ölüler ordusu Azeroth üzerinde varolma savaşı verecekler, bu esnada hepsinin karşı karşıya kalacağı iblisler ise esas tehdidi oluşturacak. Her ırkın temel birimleri az çok birbirine benziyor, mesela her ırkın yakın ve uzak dövüş için birbirine benzeyen kapasitede elemanları mevcut. Bunlar için geliştirebileceğiniz teknolojiler de adları farklı bile olsa benzer etkileri sağlıyorlar. Birimler arasındaki ilk bariz farklılık büyüler konusunda ortaya çıkıyor, her ırkın kendine has bazı büyüleri mevcut.

Binalara gelince, bunlar da her ırk için aşağı yukarı aynı etkilere sahipler. Eski oyunlardan alışılmış olduğu üzere birim üretebilmek için özel destek binalarına ihtiyacınız var, bunlar her ırk için değişebiliyor ve savunma kulesi gibi iş görebilenleri de var. Bu türden bazı binaların ek özelliklerini kullanabilmek için onları geliştirmeniz gerekiyor.

Oyunun arabirimi Starcraft modelinde hazırlanmış. Ekranın alt kısmında seçili bina ya da birimin seçenek menüsü, portresi ve genel oyun alanı haritası bazı diğer tuşlarla birlikte yer alıyor. Ayrıca bir grubu seçtiğinizde o gruptaki birimlerin simgeleri de burada gösteriliyor. Bir defada belirli sayıda birimi grup olarak seçip kısayol tuşlarına atayabiliyorsunuz, bu da ister istemez kuvvetlerin boyutunu kısıtlıyor.



Altınlarım...

Warcraft 3 alışılmış kaynak toplama yöntemlerinde çok köklü bir değişiklik yapmıyor, altın madenleri ve ormanlar tüm ırklara lazım. Ancak her ırkın bunlardan faydalanma yöntemi bir miktar değişiklik gösteriyor. Mesela tüm ırklar ormanları kesip tüketiyor, ancak Elf kabileleri ağaçlardan küçük parçalar budamak suretiyle odun topluyorlar, haliyle üslerinin etrafındaki orman asla yok olmuyor. Öte yandan Orc ve insanlar altın madenlerine işçi göndermek zorundalar, ancak Undead yaratıklar bu işi bir dizi büyücüyü madenin etrafına yerleştirerek çözüyorlar. Elfler ise madene işçi bile göndermiyorlar, çünkü köyün ana binası olan yürüyen bir ağacı madenin yanına getirip köklerini madene uzatmak suretiyle canlı bir rafineri gibi kullanabiliyorlar.

Oyunun ekonomik yapısı kalabalık orduların üretilmesini engelleyecek biçimde ayarlanmış, şöyle ki sahip olduğunuz toplam birim sayısı belirli sınırları geçtiğinde, topladığınız kaynaklardan gittikçe artan miktarlarda kesinti yapılmaya başlanıyor. Buna bir orduyu ayakta tutmak için harcanması gereken para olarak da bakabilirsiniz. Ne var ki gerçekte bu çok fazla işe







yaramıyor denebilir. Hoş, henüz Single Player senaryolarda bunun nasıl çalışacağını görmüş değiliz, ancak Multiplayer oynarken bu yöntem ilk çatışmayı kaybeden kişiyi iyice çamura batırmaktan başka bir işe yaramıyor. Eğer güçlü bir ordu kurmuş ama bu orduyu kaybetmiş ya da çok kayıp vermişseniz, karşı taraf büyük avantaj kazanmış oluyor, çünkü sizin hazineniz tamtakır kuru bakır kalıyor. Oyundaki ekonomik sistemin ciddi biçimde gözden geçirilmesi gerektiğini düşünüyorum dersem yalan olmaz.

Şirin yaratıklar...

Oyunda ilk tasarımdan sabit kalan unsurlardan biri de "Hero" sınıfı birimler. Her ırk için üç temel komutan mevcut ve oyunda ilki çok düşük bir ücretle size katılıyor. Bu kahramanlar tecrübe kazandıkça seviye atlıyorlar ve sizin tercihlerinize göre belirli yetenekler kazanıyorlar. Ayrıca her kahraman yanında bir grup sihirli eşya ya da iksir taşıyabiliyor. Savaşta ölen kahramanınızı üssünüzdeki belirli bir bina sayesinde tekrar canlandırabiliyorsunuz, ancak bu da bir miktar para götürüyor.

Oyunda komutanlar kullanma fikri bence pek iyi oturmamış. Çünkü her ne kadar haritada dolaştırıp onları güçlendirseniz de, birazcık kalabalık bir çatışmada genellikle ilk gidenler onlar oluyor. Oyunda herhangi bir grup formasyonu seçeneği de bulunmadığından, özellikle yakın dövüşte iyi olmayan komutanlar çok çabuk dağılıyorlar. Buna bir de bazı komutanların özel yeteneklerinin diğerlerinden çok daha etkili olduğunu eklerseniz, oyunda hayli dengesizlikler olduğunu görürsünüz. Mesela Tauren Chieftain ve Human Paladin seviye atladıkça geniş bir alanı etkileyen auralara kavuşuyorlar ki, karşılarında durabilecek pek fazla düşman tanımıyorum, o denli abartı yani. Bunlar kesinlikle dengelenmesi gereken unsurlar.

İşte tam bu noktada söze 3D strateji oyunlarından neden nefret ettiğim ve neden böyle giderse tekrar Starcraft oynamaya döneceğimden bahsederek devam edeceğim. Warcraft 3 aslında tam anlamıyla ayarlanabilir kamera açılarına sahip olacaktı, baştan planlanan buydu. Ve olaylar küçük partiler bazında yürüyeceğinden, 3 boyutlu grafiklerin işe yaramaması için hiçbir sebep görünmüyordu. Ancak işler değişti ve kısıtlayıcı ekonomik modeline rağmen kastırıp hayli kalabalık ordular yapmak mümkün. Bu yüzden, savaş alanında iki ya da daha fazla ordu karşılaştığı anda ekranda neyin ne oldu-











ğunu anlamak imkansız hale geliyor. Çünkü tüm binalar ve birimler tamamen üç boyutlu olarak çizilmişler. Ve üstüne üstlük kamera açısı sadece birazcık yakınlaşmanıza izin veriyor ki bunun da taktik açıdan hiçbir kullanışlılığı yok. Tüm o hengamede adamlarınızı gruplandırmak, kahramanınızı güvenli bir yere çekmek, çeşitli ünitelerinizi seçip arabirimden özel yeteneklerini harekete geçirmek, büyü yapmak, yani kısacası savaşa tam anlamıyla hakim olmak imkansız gibi birşey. Oyundaki toplam birimlerin en az yarısının yakın dövüş için tasarlandığını ve bunların dövüşebilmek için yanyana gelmeleri gerektiğini düşünürseniz, ne demek istediğimi anlarsınız.

Grup formasyonlarının olmaması bu oyundaki tek büyük eksiklik değil. Üs savunması konusunda da oyun oldukça zayıf kalıyor. Gördüğümüz haliyle oyunda üs savunmasına yönelik tek bina türü savunma kuleleri ve bunların hızla gelen bir orduya karşı hemen hiç şansları yok. Oysa her ırkın kuşatma makinesi yerine geçecek en az bir birimi var. Şöyle durup baktığınızda Warcraft 3'ün stratejik yönü benzer herhangi bir oyundan ve hatta serinin eski oyunlarından bile geride kalıyor gibi. Ve bunun en önemli sebeplerinden biri de 3 boyutlu grafik motoru, birimler eski yöntemle bitmap çizilmiş olsa ekran bu denli karışmaz, bilgisayarlarımız bu denli kasılmazdı. Doğru, grafikler çok hoş, ama ne yaptığımı göremedikten sonra bunun ne anlamı var ki?

Warcraft 3 şu haliyle bende pek büyük bir heves uyandırmadı doğrusu. Belki Single Player senaryoları çok daha farklı olur ve oyun çıkana dek şüphesiz üzerinde pek çok değişiklik yapılacaktır. Ama ne yalan söyleyeyim, oyun şu haliyle gelirse pek çok oyuncu hayalkırıklığı yaşayabilir.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

BİLELİM, ÖĞRENELİM!: IRKLAR

İnsanlar

Azeroth üzerinde en yaygın ırklardan biri olan insanlar daha önceki oyunlardan alışmış olduğumuzdan daha farklı değiller. Köylüler maden çıkarıp ağaç kesiyor ve binaları inşa ediyorlar, soylular ve büyücüler de çeşitli nedenlerle savaşlar çıkarıp duruyorlar. Ordularına aldıkları Dwarf mucitler sayesinde tüfek ve barutu kullanmayı öğrenmekle kalmamışlar, uçan makineler ve buharlı tanklara bile sahip olmuşlar.



Orc'lar:

Azeroth topraklarına hayli yabancı olan Orc kabileleri aslında genel olarak insanlardan çok farklı sayılmazlar. Altını ve odunu insanlar gibi çıkarıyor, binalarını benzer biçimde inşa ediyorlar. Orcların makinelerle arası insanlar kadar iyi sayılmaz, ancak Azeroth topraklarında yaşayan Troll ve Tauren kabileleri ile ittifak içindeler. Taurenler oldukça bilge ve barışçı bir ırk, ancak Orc'lara sempati duyuyorlar ve iş savaşa geldiğinde pek rakip tanımıyorlar.



Yaşayan Ölüler:

Ölüm ve kara büyü ile geçtikleri her yeri kurutan yürüyen ölüler ordusundan korkmak için çok sebep var. Bunlar altını madenden büyüyle adeta söküyorlar. Binaları ise normal biçimde inşa etmiyorlar, açtıkları karanlık boyut kapıları sayesinde teleport ediyorlar. Bu yüzden inşaat işiyle uğraşması için adam ayırmaları gerekmiyor. Kuvvetlerinin neredeyse tamamı kara büyü kullanılarak hazırlanıyor, pek çok birimleri hayli güçlü ve dayanıklı. Büyücüleri ise ölüm ve soğuk üzerine uzmanlaşıyorlar, çoğu zaman kitleleri etkileyebiliyorlar.



Gece Elf'leri:

Oyundaki belki de en sıradışı ırk bunlar denebilir, biraz karanlık ve tehlikeliler, ama yine de sonuçta Elf'ler. En büyük özellikleri geceleri neredeyse diğer tüm ırklardan çok daha rahat hareket edebilmeleri. Hem yakın dövüşte, hem de büyüde oldukça iyiler tabii ki, ancak bununla sınırlı kalmıyorlar. Yaşayan ormanın güçlerini hem savaş, hem de barınma için kullanabiliyorlar. Binaları aslında canlı ağaçlardan oluşuyor ve başta rafineri olmak üzere çoğu da hareket edebiliyor.



WWW.COM

WWW.COM WWW

THE WALL STREET THE WALL STREET

İNTERNET'TEN OYUN ALIŞVERİŞİ

İnternetten oyun sipariş etmek için neler gerekiyor? Ne kadar güvenli? Hangi siteler Türkiye'ye oyun yolluyor? Hangi yollarla ve ne kadara getirtebiliriz? Bu sorular bize sık sık sorulur. En sonunda biz de hepsini bir arada toparlayıp bize herhangi bir soru sorduğunuzda "bakınız Nisan 2002 sayımız" deme hakkını elde etmek için kapsamlı bir dosya hazırlayalım dedik.

Biliyorsunuz ülkemize oyun getiren pek firma yok. Getirenler ise piyasamızın %98'i korsan olduğundan dolayı az sayıda getiriyor. Bu durumda örneğin orijinal Ultima Online bulmak için ne yaparsanız yapın eliniz boş dönebiliyorsunuz. Çünkü tükenmiş oluyor. Hemen akla gelen amazon.com gibi belli başlı siteler ise maalesef ülkemize oyun göndermiyorlar. İngilizce şu anda dünyada en çok konuşulan dil ve oyun dünyasının da ortak lisanı gene İngilizce. Bu yüzden bizde İngilizce içerikli siteleri karşılaştırmaya karar verdik. Aynı dil oyun sipariş etmek gerektiğinde de gerekli olabiliyor. Bunun yanında bir iki yardımcı siteyi ve ülkemizde bulunan alışveriş sitelerinden konumuza dahil olanlarını da dosyamıza ekledik.

Öncelikle internetten sipariş vermek için güvenli bir kredi kartına sahip olmalısınız. Bazı bankaların İnternetten güvenli alışveriş yapmak için e-card'ları mevcut (örneğin Citibank ve Garanti Bankası Sanal Kart). Bu güvenlik açısından bir tedbir olabilir. Ayrıca size tavsiyemiz bu kredi kartınızın limitini kullanabileceğiniz kadar yüksek fakat eğer numarası çalınırsa sizi fazla zarara sokmayacak kadar düşük tutmanız.

Yurt dışından sipariş vermek için

- Yeterli derecede yabancı dil bilgisi
- Güvenli bir kredi kartı
- e-mail adresi
- ve hepsinden önemlisi, güvenli bir alışveriş için, alışveriş yapacağınız sitenin en az 128bit SSL güvenlik sistemine sahip olması gereklidir.



Alışverişe başlayalım

Her şeyiniz hazırsa alışveriş yapmayı düşündüğünüz siteye gidelim artık. Sitelerin farklı arayüzleri vardır. Genelde oyunlar için bir link olsada bazen arama kutucuğuna satın almak istediğiniz oyunun ismini yazarak ulaşmanız daha kolay olabilir. Alışverişten önce kendinize bir hesap açtırmalısınız. Bu hesapta kendinizle ilgili bilgileri girerken bir de şifre oluşturursunuz. Böylelikle bir daha bu siteye girdiğinizde yalnızca kullanıcı isminizi ve şifrenizi girerek tekrar tekrar adres gibi detayları girmekten kurtulabilirsiniz. Ayrıca bazı siteler, güvenlik açısından bazı sakıncaları olsa da pratikte kolaylık olduğu için, size bir cookie yollarlar. Böylelikle siteye bir daha girdiğinizde site sizi tanıyarak bazı basamakları atlatır.

İstediğiniz oyunu seçtiğinizde oyun alışveriş sepetinize eklenir. Burada bir süpermarket anlayışı vardır. Yani basbayağı bir sürü yerden aldığınız oyunlar, cd'ler, kitaplar vs bir sepette birikir. Tüm alışverişinizi bitirdikten sonra sepetinizi son defa kontrol edin. Eğer herşey bütçenizde hesapladığınız gibiyse bir sonraki basamağa geçebilirsiniz. Toplu alışveriş yapmanın yararı shipment, yani yol ücretinde, tasarruf etmenizi sağlar. Tek tek oyun aldığınızda her birine 23 $ gibi bir para vereceğinize bunu 5 oyun alıp yalnızca bir sefer ödemekle bayağı bir tasarruf yapmış olursunuz.

Yol masrafı demişken. Bu para aslında bayağı bir yük oluşturuyor. Yani aldığınız oyunun hemen hemen yarısı kadar da yol parası ödüyorsunuz. Bu parayı azaltmanın yolu ise oyunun size geliş kanallarını seçmekten geçiyor. Eğer Courrier (kurye) seçerseniz oyununuz en hızlı yoldan yani yaklaşık 1-2 hafta içinde elinizde olur. Ama buna göre bir maliyet ödersiniz. Gene de en güvenli yolda budur. Eğer Air Mail seçerseniz siparişiniz posta yoluyla gelir. Bu da bazen 1 ay demektir. Üstelik postada oyunun fiziksel olarak zarar göremeyeceğini ya da kaybolmayacağını kimse garanti edemez. Oyunu postahaneden almaya gittiğinizde bir de vergi verme ihtimaliniz vardır. Tüm bunlar düşünüldüğünde kurye en garantili ve hızlı fakat bir o kadarda masraflı bir seçenek olarak görünüyor.

Formu doldururken

Sipariş formunu doldururken yabancı bir ülkenin kurallarını uyguladığınızı unutmayın. Ülkemizde doğum günü ve doğduğunuz ay en son olarakta yıl yazılır. Oysa yurtdışında gün ve ay yer değiştirmiştir. Yani önce ay sonra gün yazılır.

Eğer kredi kartındaki adresiniz ve siparişin gelmesini istediğiniz adres aynı ise bununla ilgili bir kutucuğu işaretleyerek tekrar adres girmekten kurtulabilirsiniz.

Sitelerin hemen hemen tümünde Amerika için bir eyalet listesi vardır. Bu listelerde siz bir çizgi varsa onu seçmeliniz. Bazı sitelerde ise "non US" ya da "International" diye bir seçenek vardır. Bunu seçtiğinizde sizden listeden ülkenizi seçmeniz istenir.

İstediğiniz oyunu seçtikten sonra kredi kartı bilgilerinizi girerken girdiğiniz bilgilerin kartınızı alırken bankaya verdiğiniz bilgilerle birebir örtüşmesine dikkat edin. Bu bilgiye en çok ihmal edilen posta kodu da dahildir. Bazı siteler verdiğiniz siparişi takip etmek istediğinizde sizden adınızı ve yalnızca posta kodunuzu bile sorabiliyor. Bazı siteler, eğer kredi kartındaki adresiniz ve siparişin gelmesini istediğiniz adres farklı ise bazen telefon ederek bu bilgiyi birebir doğrulamanızı isteyebiliyor. Bazıları ise kredi kartınızın ekstresini fakslamanız gibi farklı yöntemler kullanıyor. Tüm bu isteklerini ise size e-mail atarak yapıyorlar. Bu yüzden bir e-mail adresine de sahip olmalısınız.

Sipariş verdikten sonra

Herşeyi tam yapıp siparişinizi verdiğinizi varsayalım. Bundan sonra yapmanız gereken oyunlarınızın ne durumda olduğunu kontrol etmektir. Bunu iki şekilde yapabilirsiniz. Birinci yol alışveriş yaptığınız site tarafından size gönderilmiş olan emaildaki linklere veya adreslere bir mail atarak siparişinizin durumunu sormaktır. İkinci yol ise siteye giderek order status linkinden sizden istediği bilgileri girip kendi gözlerinizle durumu takip etmektir. Bu takibi mutlaka yapın. Çünkü oyununuz gecikirse yolda bir yerde takılmış olabilir. Ayrıca para verdiğiniz ürünü takip ederek alışveriş yaptığınız yeri dürtüklemek her zaman yararlıdır. Başınıza gelebilecek en kötü şey oyunun yolda kaybolmuş olmasıdır. Posta Hizmetleri'nin bu gibi aksaklıklarında satıcı firma hiç bir sorumluluk kabul etmediğinden paranızın kredi kartınıza iadesi söz konusu olmayabilir. Ülkemize oyun göndermeyen sitelerden yapılan alışverişte de aynı şey söz konusu olabiliyor. Siparişinizi sorduğunuzda ülkemizin onların satış ağı içinde olmadığını öğrenip paranızın kartınızdan çekilmesini önleseniz de bazen para çekilmiş olabiliyor ve sizde iade almak için telefon açmaktan bir o kadar da telefon faturası ödüyorsunuz.

Burak Akmenek burak@level.com.tr

SİTELER

CDuniverse

www.cduniverse.com



CD, film ve oyun satan bir site. İkinci elpazarı yok fakat indirim bölümü mevcut. Sitenin dizaynı son derece sade ve almak istediğiniz ürünlerin fiyatlarına tıklayarak rahatça sepetinize ekleyebiliyorsunuz. Arama motoru çok kullanışlı. Sipariş verdiğinizde kredi kartı adresiniz ve ürünün gelmesini istediğiniz adres farklı ise sizden bir telefon açıp adresi onlara tekrar söylemeniz istenebiliyor. Siparişinizin durumunu kontrol edebileceğiniz bir bölümü de mevcut.

Chips&Bits

www.chipsbits.com



Biraz karışık bir arayüze sahip bir site. Tüm platformlar için oyun, ipucu kitapçıkları, masaüstü ve kart oyunları ile DVD filmler satıyor. Gene ikinci el pazarı yok fakat eski oyunları çok ucuz fiyata alabileceğiniz bir bölümü var. Arama motoru hemen el altında değil ve siparişinizi vermek için fazladan tıklamalara girişmek zorunda kalabiliyorsunuz. Siparişinizi takip edebileceğiniz bir bölümleri var.

Gamestop

www.gamestop.com



Çok karışık arayüzesahip bir site. Çünkü sitede bir çok şey var ve hepsi ana sayfada ayrı bölümler altında buluyor. PC ve konsol oyunları dışında bunların aksesuarlarını ve ip ucu kitaplarını da satan site aynı zamanda oyuncak ve filmde satıyor. İkinci el pazarının dışında indirim bölümü de mevcut. Arama motoru kullanışlı. Bayağı ayrıntılı bir aksesuar bölümü var. Sipariş verdiğinizde ufak bonuslarla aklınızı çelmeye çalışıyor. Mesela oyunun yanında iki dolar daha verip tshirtlü seçeneğini de alabilirsiniz diye size hemen bir alternatif sunuyor.Yol masrafı diğer sitelere göre çok yüksek. Siparişinizi kontrol edebileceğiniz bir bölümü mevcut.

Dragon.ca

www.dragon.ca



Bilgisayar ve konsol oyunları ile DVD üzerine çalışan bir site. Arayüzü çok basit ve arama motoru çok kullanışlı. Ayrıca fiyatları diğer sitelere göre biraz daha düşük. Site Kanada da olduğu için fiyatları Kanada Doları üzerinden. Sitedeki "convert" seçeneği ile Amerikan Doları olarak bakıp hesabınızı ona göre yapabilirsiniz. İkinci al pazarının bulunmadığı sitede indirimler için bir iki seçenek mevcut. Siparişinizi takip edebileceğiniz bir yer yok. Ayrıca bilgi formundaki bazı açıklar sitenin güvenilirliği açısından bizde bazı şüpheler uyandırdı. Genede siparişleri zamanında ulaştırıyorlar.

TÜRK SİTELERİ

Hepsi Burada

www.hepsiburada.com



Herşeyi bulabileceğiniz Türkçe alışveriş sitesi hepsi burada'nın bilgisayar bölümünden oyun sayfasına ulaşabilirsiniz. Çok fazla çeşit olmasa da fiyatları açısından site çok işinize yarayabilir. Ayrıca geçerli olan kartlar sayesinde taksitli alışverişte yapabilirsiniz. İkinci el piyasası olmayan sitenin arama motoru da gayet kullanışlı. Siparişinizi takip edebileceğiniz bir yer yok.

Hipernex

www.hipernex.com



Özellikle bilgisarına düşkün olanlar için hazırlanmış bir alış veriş sitesi olan hipernex'te yazılım bölümünün altından bilgisayar oyunları mevcut. Gene pek fazla çeşit yok. Sitede de ikinci el piyasası mevcut değil. Dizaynı çok sade ve aradığınızı çok kolay bulabiliyorsunuz. Siparişlerinizi takip edebileceğiniz bir yer mevcut.

DİĞER SİTELER

Ebay

www.ebay.com



Internet üzerinde bir çok açık arttırma sitesi vardır. Ebay ise bunların arasında en çok bilinenidir. Aslında açık arttırma siteleri başlı başına bir dosya konusu olacağı için burada bir çok ayrıntıyı atlayarak değineceğiz. Ebay'de yok yoktur. Herşeyi burada bulabilirsiniz. Sitenin esprisi ise tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi sık sıkıya araştırmadan alışveriş yapmamanız gereken bir pazar olmasıdır. Burada herkes ürününü satabilir. Bir çok ödeme sistemi mevcuttur. Ürün satan insanlardan alışveriş yapanlar, satıcı hakkında serbestçe yorumlarda bulunabilir ve bu yorumlar genelde satıcının güvenilirliğini ortaya koyar. Otomatik olarak arttırma ve izleme programları kullanarak burada 24 saat bulunabilirsiniz. Çok önemli olan bir nokta bu sitede girdiğiniz açık arttırmaların bir oyun olmadığıdır. Sitede binlerce ayrıntı bulabilirsiniz. İlk başta ara yüz ve kullanımı size çok karışık gelebilir. Bir çok değişik terim aklınızı karıştıracaktır. Fakat her şeyin en pahalısını ve en ucuzunuzu bulabileceğiniz bu siteyi biraz kazarsanız aklınıza gelmeyecek fiyatlara oyun bulabilirsiniz. Bu arada küçük bir ayrıntı: Sitedeki fiyatlara yol ücreti dahil değil bunu gözden kaçırmayın.

MySimon

www.mysimon.com



Dünya üzerinde ne kadar alışveriş sitesi varsa hepsini burada bulabilirsiniz. Site bir ürünü aradığınızda o ürünün hangi sitelerde ne kadar bulunduğuna dair bir liste sunuyor sizlere. Ne ararsanız arayın burada o ürünün linkini bulabilirsiniz.Ayrıca satan siteler hakkında bir değerlendirme sistemi var. Böylece alışveriş yapmadan önce o site hakkında bir bilgi sahibi de olabiliyorsunuz.

LEVEL

inceleme

Bilen Adam

Güzel iş çıkarttınız çocuklar, aferim. Ha bu arada; KOVULDUNUZ!

Electronic Arts'ın Seattle ofisini bilir misiniz? Tabii ki bilemezsiniz, ben de hayatımda görmüş değilim zaten. Ama bundan sonra görmek istesek de pek imkanımız olmayacak. Çünkü Mart ayı başında burada çalışan herkes topluca işten atıldı. Kovulanların hepsi de Motor City Online'ı hazırlayanlar ve bu oyunu hayatta tutmak için gerekli olan ekibin neredeyse tamamından oluşuyor. Şu anda Motor City Online'ı almış olup da aylık 10 USD abonelik ücretini tıkır tıkır ödeyenlerden biriyseniz, bütün dünyanın bağlı olduğu Motor City Online serverlarına sadece yarım düzine teknik elemanın göz kulak olduğunu bilmek herhalde içinizi hiç mi hiç rahatlatmayacaktır.

Üstelik, Motor City Online Electronic Arts'ın online oyunlar konusunda tek çuvallaması da değil. Internet üzerinden oynanan bir ipucu avı olan Majestic de (ülkemizde birkaç ay önce oynanan Nokia Game gibi, ama çok *daha derin ve kapsamlı* bir oyun) daha ilk bölümü bitmeden ipi çekilen EA Online oyunlarından. Sadece bilgisayarınızdan değil, telefon mesajları, fakslar ve isimsiz çağrılarla hayatınızın içine kadar gireceği iddia ediliyordu Majestic'in. Ama sizi sıkıcı sitelerden başka ve daha sıkıcı sitelere yönlendiren ipuçları aradığınız bir oyun olmaktan öteye gidemedi. Oyunun en can alıcı noktasını, oyuncular ile web kamerası ile yaptığınız diyaloglar oluşturuyordu. Hatta Matrix'teki kötü adam Cypher bile (gerçek ismini birden hatırlayamadım) oyunun ikinci bölümü için oyuncu kadrosuna alınmıştı. Ama EA Online, bu boyutta devasa bir online oyunu hayatta tutmak için gerekli parayı kazanamayınca Majestic'i durdurdu.

Tabii EA'in en büyük bombası (patlama bakımından) Ultima Online 2'nin bitmesine ramak kala çöpe atılması ve Ultima serisinin babası Richard Garriot'un işten çıkartılmasından bahsetmek bile istemiyorum. Daha dizayn aşamasında sakat doğan UO 2 hakkında şüphelerim vardı. Oyunun videolarında büyücüler cübbelerini savurarak uçan tekme ile Orc'lara daldıklarını görünce haliyle şüpheye düşüyor insan. Ama bitmek üzere olan bir oyunun, hele ki ULTIMA ONLINE 2 gibi milyonlarca oyuncunun beklediği bir oyunun bu kadar kolayca silinip atılması, EA Online'ın yöneticilerinin iş becerileri hakkında derin derin şüpheler uyandırdı içimizde.

Şimdi, günümüzün tekdüze online oyunlarına iyi birer alternatif olabilecek potansiyeldeki bu üç oyunun aniden ortadan kalkması iki soru oluşturuyor kafamda: 1- Diyelim ki ben orman orman dolaşıp embesil hayvanları keserek tecrübe puanı toplamak veya 1 skill puanı için saatlerce dağ taş kazmak istemiyorum. Kendime göre alternatif bir online oyun oynayamayacak mıyım? 2- EA Online yöneticileri aptal mı? Nasıl oluyor da geliştirmek için 3 yıl ve milyonlarca dolar para sarfettikleri iki oyunu üç ay içinde silip atabiliyorlar? Sanırım bu, Ultima Online'dan sonra (ki o da EA'in değil, Origin'in ve Lord British'in başarısıydı) kendilerine gereğinden fazla güvenmiş olmalarından kaynaklanıyor. En yakın zamanda hem orijinal bir fikir üzerine kurulu olan, hem de daha aklı başında olan insanların hazırladığı devasa online oyunlar görmeyi umuyorum. Yoksa bir kere daha Puny Skeleton kesmek veya "Vendor!" diye bağırmak zorunda kalırsam kusacağım.

Not: EA Online yöneticilerinden daha yetenekli olduğunuza inanıyorsanız ve de yurtdışındaki oyun yapım firmalarında çalışmak istiyorsanız, hemen www.gamasutra.com *adresine uçarak* dalıyorsunuz. "Merhaba. Beni Bilen Adam yolladı" demeyi unutmayın sakın.

TAVSİYE EDİYORUZ

Bu ay ne oynayacağınıza bir türlü karar veremiyorsanız, işte size her türden oyun tavsiyeleri. Böylece biz de maillerde sürekli olarak sorulan "Bu ay ne oynayayım?" sorusundan biraz olsun kurtulmuş oluruz. Belki.

FIRST PERSON SHOOTER



Medal of Honor: Allied Assault %95 PC
Hiç kuşkusuz, bu yılın en güçlü oyunlarından. Üç aydır PC listemizde bir numara.

STRATEJİ



Disciples 2 %85 PC
Bu ay içinde Heroes 4 geliyor. O yüzden, elinizi çabuk tutun ve o gelmeden önce Disciples 2'nin tadına mutlaka bakın.

ROLE PLAYING



Baldur's Gate 2 %97 PC
Bir PC oyununa şimdiye kadar verdiğimiz en yüksek notu almayı başaran BG2, bu listeden zor gider.

nasılpuanveriyoruz?

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karne-si'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna haketttiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz.

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

INFO-BOX	TÜR
Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi	
Minimum Sistem • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri	
Multiplayer • İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği	

OYUNUN ADI	NOT
Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri	
Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuza ne kadar inandırabildiği	
Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri	
Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği	

Puanlar neyi ifade ediyor?



%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.



%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, verecğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı haketmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.



%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

İNCELENEN OYUNLAR

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	geçen ay	KONSOL		geçen ay
1- Medal of Honor: Allied Assault	aynı	1- Metal Gear Solid 2		yeni
2- Command & Conquer: Renegade	yeni	2- Gran Turismo 3	(PS2)	↑ (10)
3- The Sims: Hot Date	↓ (2)	3- Grand Theft Auto 3	(PS2)	↓ (1)
4- Star Trek: Bridge Commander	yeni	4- Tekken Tag Tournament	(PS2)	yeni
5- Championship Manager 01/02	aynı	5- State of Emergency	(PS2)	yeni
6- The Sims	↓ (4)	6- Max Payne	(PS2)	yeni
7- Warrior Kings	yeni	7- Wipeout Fusion	(PS2, PS One)	yeni
8- Harry Potter Philosopher's Stone	↓ (3)	8- Dead or Alive 2	(PS2, PS One)	yeni
9- Zoo Tycoon	↓ (7)	9- Time Crisis 2	(PSOne)	yeni
10- Sid Meier's Sim Golf	↓ (6)	10- Pro Evolution Soccer	(PS2)	↓ (6)

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir

SPOR



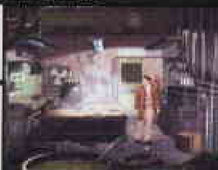
Pro Evolution Soccer %92 PS2
PC'cilerin bu oyundan yana pek şansı yok gibi. Ama World Cup 2002 ile bu değişebilir.

ACTION



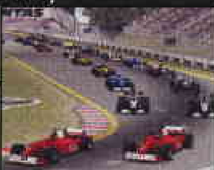
Metal Gear Solid 2 %96 PS2
İlk ayında Max Payne'i alaşağı ederek "en çok tavsiye edeceğimiz aksiyon oyunu" olma şansını yakaladı.

ADVENTURE



Blade Runner %81 PC
Çıkışından 4 sene sonra bile, hala kendini oynatacak kadar güçlü. Aral İthalat'ın Best Games serisinden.

YARIŞ



Formula 1 2001 PC %86 PS2 %89
Gran Turismo A-Spec'in boşalttığı yere layık son zamanlarda gelen tek yarış oyunu

SİMULASYON



IL-2 Sturmovik %92 PC
Yeni bir firmadan (Maddox) mükemmel bir çıkış oyunu. Üst seviyede bir konfigürasyonu olan simulasyon severlerin kaçırmaması gerekiyor.



I'VE GOT A PRESENT FOR YA!

COMMAND & CONQUER RENEGADE







Missile Soldier'larınızı yakından koruyun. Çünkü yakın çarpışmalarda kolay yem oluyorlar

Seneler önce Command & Conquer oynarken, bir göreve gelmiştim ki ekranda tek bir adam vardı ve tüm olayı bununla halletmem gerekiyordu. Tabii o zamanlar strateji oyunları bu kadar bol ve çeşitli sayılmazdı ve olan oyunlarda da tek bir adama kalmak demek, görevi kaybetmek demekti. O yüzden ekrana bakıp "Yuh!" dedim, o koca NOD üssünü dağıtmak için tek adamım vardı. Strateji oyunlarında çok alışık olduğum bir durum değildi bu.

Sonra "Eh, başa gelen çekilir!" deyip ekrandaki minicik komandoya tıkladım. Alışılmış "Evet efendim, sepet efendim" tarzı selamlardan birini beklerken "Ne istiyon?" gibisinden bir karşılık aldım. Sonra da karşıdan gelen NOD askerlerini nasıl teker teker devirdiğini, nasıl binalara "hediye" bırakıp yıkladığını gördüm. O vakit görevde niye tek komando verdiklerini anladım, iki tane verseler bu durum NOD'a karşı büyük haksızlık olurdu.

Adım Havoc'tur benim!

C&C komandosu o kadar tutulan, o kadar sevilen bir karakter oldu ki, daha sonra pek çok benzer oyunda, benzer tiplemelerin ortaya çıkmasına yol açtı. Ancak Westwood programcıları komando için daha farklı planlar kuruyorlardı. Ona bir isim, bir kişilik ve daha da önemlisi kendi oyununu vermeyi çoktan kafaya koymuşlardı. Ama bilgisayar teknolojisinin ve oyun programcılığının onların kafalarındaki oyuna imkan tanıyacak seviyeye gelmesi, haliyle Havoc'un kendi oyununa kavuşması hayli zaman aldı. Yine de işe şu yönden bakmak gerek, bu kadar seneden sonra Renegade piyasaya çıktı, ama Duke Nukem'den daha hiç haber yok!

Neyse, gelelim Renegade'in nasıl bir oyun olduğuna. İlk başlarda Tomb Raider tarzı bir yapım olması planlanıyordu aslında, ancak sonradan katıksız bir FPS'ye dönüştürüldü. Ve bence böylesi çok daha iyi oldu. Hoş, eğer isterseniz yine dış kamera açısına geçebilirsiniz, ama böylesi pek kullanışlı olmuyor denebilir. Renegade'i benzer FPS'lerin çoğundan ayıran en önemli özellik, C&C oyunları sayesinde hemen herkesi aşina olduğu bir oyun dünyasında geçiyor olması. Burada NOD ve GDI devamlı savaş halindeler ve Tiberium adlı dünyamıza yabancı bir mineral tüm olaylarda başrolü oynuyor. Adamımız Havoc savaş alanına pek yabancı sayılmaz, ancak asi ve söz dinlemez tavırları yüzünden başı otoritelerle sık sık belaya giriyor. Buna karşın GDI'ın listesindeki en sağlam adamlardan biri olmaya devam ediyor, çünkü bu türden bileği sağlam, mangal yürekli bir serseriye her filmde ya da oyunda mutlaka ihtiyaç vardır. "Baba NOD üstümüze geliyor!" dendiğinde "Koyverin gelsinler!" diyebilen kaç kişi var ki koca oyunda? Kaç kişi hem bir orduya yetecek kadar silah taşıyıp, hem de sessizce bir düşman üssüne sızabilir?



NOD Stealth tankları ateş etmedikleri sürece sadece piyadeler görebilir. Tabi bu onları ezilmekten kurtarmaz.









Birbirinin kabusu olan iki araç karşı karşıya. Sayı üstünlüğü Mammuth tanklarda olsa da NOD'ların alev tankları da hiç boş sayılmazlar.

Kişisel Ion Topu mu???

Renegade oyuncuyu GDI ve NOD arasında süregelen savaşın tam ortasına bırakıyor. Havoc pusuya düşürülen bir GDI keşif koluna destek olması için helikopterle çatışmanın ortasına indiriliyor ve oyun böylece başlamış oluyor. İlk başlarda büyük çatışmaların bir parçası olarak dövüşüyorsunuz, ancak konu ilerledikçe daha büyük güçlere karşı, gittikçe daha az destekle çarpışır hale geliyorsunuz. Yine de GDI sizi neredeyse hiç yalnız bırakmıyor ve istihbarat olsun, donanım olsun sık sık destek alıyorsunuz.

Oyun haritaları hayli geniş ve detaylı, çoğu zaman hedefinize giden birden fazla yol bulabilmek mümkün olabiliyor. Ve hedeflerinizin oldukça fazla olduğunu söylemem lazım, çoğunlukla oyuna başlarken yerine getirmeniz gereken birkaç emir alıyorsunuz, ancak görev esnasında bunlara devamlı yenileri ekleniyor. Haliyle en küçük haritayı tamamlamak bile hayli zaman alıyor. Ve buna ek olarak eğer haritayı gezip kenarını köşesini incelemekte ısrar ederseniz, pek çok ek görev daha bulabiliyor, maceradan maceraya koşabiliyorsunuz. Tabii tamamladığınız ek görevler skora dahil oluyor. Mesela ilk bölümlerden birinde kenarda köşede kalmış bir NOD Harvester'ını uçurmak gibi, buna benzer pek çok ek görev mevcut.

Obelisk of Light

Renegade C&C dünyasındaki savaşları konu aldığından, oyunda hem GDI, hem de NOD tarafının pek çok tanıdık bina, araç ve ünitesi mevcut. Binaların işlevleri strateji oyunlarından hatırladıklarınızla birebir aynı ve bunları etkisiz hale getirmek çoğu zaman sadece görevin bir parçası değil, aynı zamanda işinizi de kolaylaştıran bir unsur oluyor. Mesela bir görevde elinizi çabuk tutup helikopter pistini patlatırsanız dakika başı yenilenen NOD saldırı helikopterleriyle uğraşmak zorunda kalmıyorsunuz. Bir binayı etkisiz hale getirmenin ise iki yolu var, ya onu dışarıdan ağır silahlarla bombalarsınız, ya da içine girip ana kontrol terminaline bir patlayıcı yerleştirirsiniz. Bazı binalar ise senaryo gereği sadece hava saldırısı ya da benzer biçimlerde yokedilebiliyorlar. Ancak dikkat etmeniz gereken bir husus var, bilgi almak için girdiğiniz bir üssün önce elektriklerini kesmek için ana reaktörü patlatırsanız tüm bilgisayarlar da etkisiz hale gelecektir. *Neyse ki bu gibi* durumlarda kolunuzdaki EVA bilgisayarı sizi uyarıyor. Oyundaki binaların içleri çok aşırı geniş ya da gösterişli değil, ancak ana harita içinde herhangi bir yükleme olmadan bunlara rahatça girip çıkabiliyorsunuz ve bazıları hayli hoş sürprizler içerebiliyorlar.

Oyunda binalardan başka alışmış C&C araçlarına da yer verilmiş. Bunlara adım başı rastlamak mümkün ve basit bir NOD Buggy'den GDI Mammoth Tank'a kadar çok sayıda araç mevcut. Hava araçları ve Harvester'lar dışında kalan hemen her tür aracı kullanabiliyorsunuz, çeşitli özelliklerinden faydalanabiliyorsunuz. Ancak tabii araçlar boş olmalı, bilmem bu kadar basit birşeyin altını çizmeme gerek var mı?

Oyundaki birimlere gelince, bunlar da C&C oyunlarından alınmalar, ancak senaryo ilerledikçe özellikle NOD tarafında oldukça sıradışı birimlerle karşılaşmaya başlıyorsunuz. Özellikle Black Hand komandoları çok canınızı sıkacaktır, çünkü bunlar hem çok dayanıklı, hem de çok daha ağır donanıma sahipler. Bu yetmezmiş gibi ilerleyen bölümlerde bir de ağır laser silahları ve görünmezlik alanı gibi teknolojilerle donanıyorlar, üstelik karşınıza çıkan standard askerler olmaya başlıyorlar. Bunlara bir de Tiberium mutasyonu sayesinde iyice güçlenmiş yarı sibernetik komandoları ekleyin, ortam düğün bayram olsun. Tabii askerlerle ilgilenirken dikkat edilmesi gereken çok önemli bir husus var, mümkünse öncelikle ortamdaki Officer, yani komutanları temizleyin, yoksa devamlı yardım çağırıp işin suyunu çıkarabiliyorlar.

Gatling Laser'in Faydaları...

Hatırlıyorum da C&C çıktıktan bir süre sonra bazı oyuncular oyunun veri dosyalarını kurcalayıp oldukça ilginç birimler yaratmayı başarmışlardı. Mesela elinde standard silah olarak Obelisk gücünde bir laser topu bulunan piyadeler gibi şeylerden bahsediyorum. Renegade programcıları sizi bu dertten kurtarmak için oyuna envai çeşit silah koymuşlar. Bunlar basit bir tabancadan, yörüngedeki ion topuna dek değişen şeyler. Ancak her FPS'den alışmış olduğunuzun aksine, burada daha büyük demek, daha iyi demek değil.

Westwood programcıları oyundaki düşmanları ve silahları birbiriyle dengelemek için hayli




Fazla Tiberium'la haşır neşir olmanın yan etkilerinden birini bu NOD Initiate sayesinde görebiliyorsunuz.



özen göstermişler. Bunun sonucunda her silah, her düşman üzerinde aynı etkiyi göstermiyor. Örnek vereyim, laser tüfeği ilk bakışta chaingun kadar etkili görünmüyor olabilir. Ancak Stealth Black Guard'lar söz konusu olduğunda, işler tam tersine dönüyor. Benzer bir şekilde Tiberium bazlı silahlar normal askerlere karşı hayli etkili ve zehirli etkileri nedeniyle bir isabetten sonra bile sağlığı götürmeye devam ediyorlar. Ancak biyolojik zırh giyen ya da Initiate gibi Tiberium mutasyonu sonucu ortaya çıkmış düşmanlara karşı pek işe yaramıyorlar. Tabii burada düşmanın neresine nişan aldığınız da oldukça önemli, ama daha da önemlisi neyi kime karşı kullandığınız. Ve ilginç bir özellik daha, birilerini Tiberium silahıyla öldürürken dikkat edin, çünkü düşmanın mutasyona uğrayıp berbat bir yaratığa dönüşme ihtimali her an mevcut. Neyse ki bu yaratıklar sadece size değil, düşmana da saldırıyorlar.

LEVEL HIT

Bilgi İçin	westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade
Yapım	Westwood
Dağıtım	Electronic Arts
Minimum Sistem	P2-400, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Ekran kartı
Multiplay	Internet ve LAN üzerinden 64 kişi
Tür	FPS
Artılar	Sürekli aksiyon içindesiniz. İlk C&C'yi sevenlerin çok hoşuna gidecek. Farklı zorluk seviyeleri oyunu zevkli kılıyor.
Eksiler	Grafikler modern benzerleriyle kıyaslandığında biraz sönük kalıyorlar. Yapay zeka çok salaklaşabiliyor.
Son Karar	Gözü Counter'dan başka birşey görmeyen çoğunluğun ilgisini çeker mi, orasını zaman gösterecek.
Alternatifler	Operation Flashpoint - %91 Starsiege Tribes 2 - %77

LEVEL NOTU %82

Üs Basmaca...

Renegade'in Multiplayer kısmından söz etmeden bu yazıya devam etmek imkansız, çünkü Westwood kastırıp hayli ilginç bir Mutli oyun türü hazırlamış. Çoğu oyundakinin aksine, burada etrafta koşturup cephane aramıyorsunuz. Aksine Renegade sizi tam bir GDI-NOD savaşına sokuyor. Üsler, binalar, Tiberium tarlaları ve size para getiren Harvester'ların hepsi Multiplayer oyunda mevcut. Ancak üs kurmuyor ya da Tiberium toplamakla uğraşmıyorsunuz, bunlar otomatik yapılıyor. Size düşen binalara girip kendinize bir "kişilik" ve "araç" satın almak. Kişilik derken neyi kastediyorum? Oyundaki belli ünitelerden biri ya da Single Campaign içinde karşılaştığınız Boss karakterlerden biri olabilmek elinizde. Düşük seviye karakterler çoğunlukla ücretsiz, ancak güçlü bir Boss olmak için hayli para harcamanız gerek. Ama öte yandan Boss olmak oyunu almak için yeterli değil, çünkü sıradan askerlerden bazılarının yetenekleri olmadan bina ya da araçları onarmanız ve benzeri işleri yapmanız mümkün değil.

Aynı şey aşağı yukarı araçlar için de söz konusu denebilir. Mammoth Tank oldukça kalın bir zırha ve güçlü silahlara sahip, ama sürat istiyorsanız Humvee ya da Buggy kullanmanız gerekli. Öte yandan Stealth Tank ile bir köşeye sinip önünden geçecek olanları beklemek şüphesiz Camping meraklılarının gününü gün edecektir. Ama NOD tarafında oynarsanız görünmezliğe fazla güvenmeyin, çünkü dengenin sağlanması açısından çok etkili olmaması sağlanmış, yine de sürpriz yapmak imkansız değil. Ve tabii binalarınızı korumanız, devredışı kalanları onarmanız şart, tıpkı Harvester'ı korumak gerektiği gibi. Bunları kaybetmek pek iyi olmuyor, biliyor musunuz? Aynı şekilde birilerinin üssünüzün ortasına Ion Cannon ya da Nuclear Strike Beacon koyması da pek hoş değil.

Hoş Grafikler...

Renegade grafik açıdan oldukça hoş bir oyun olmuş, aynı motorun biraz daha gelişmişinin Generals için kullanılacağını bilmek bunun ne denli kullanışlı bir yazılım olduğunu gösteriyor. Tabii grafik kalitesi Quake 3 ya da Unreal 2 motorları kadar yüksek değil, özellikle birimlerin çizim ve animasyonlarında bunu iyice farkediyorsunuz. Grafik kalitesi de yeni çıkan oyunlardan bir MOHAA ya da Wolfenstein kadar yüksek değil, ancak yine de hiç fena sayılmaz.

Ses ve müziğe gelince, bunlar da çok mükemmel sayılmamakla beraber, çoğu oyundakinden daha iyiler. Multiplayer oyunlarda o hatunun her haltı haber veren sesi bazen sinir bozabiliyor, ve müzik bir müddet sonra bayabiliyor, ancak bunlar çok önemli şeyler sayılmazlar.

Renegade'in ana problemlerinden biri oyun atmosferinin her an çok sürükleyici olamaması, bazen tempo o kadar düşebiliyor, işler o kadar tekdüze olabiliyor ki, insanı esnetebiliyor. Bunun başlıca sebeplerinden biri düşman yapay zekasının gerçekten oldukça zayıf kalması. Tamam, bazen silah sesine tepki verebiliyorlar, ancak çoğunlukla sürüler halinde üzerinize saldırıp kendilerini öldürtmekle yetiniyorlar. Oyunda iki durum canınızı çok sıkacaktır, ilki nereden geldiği asla belli olmayan sniper mermileriyle devrilmek, ikincisi ise korumanız gereken karakterlerin denyo gibi düşman sürüsünün içine dalması. Yapay zekanın zayıflığı maalesef sadece düşmanlar için geçerli değil yani. Görünen o ki Westwood programcıları ilk C&C için yazdıkları yapay zeka kodunu aynen burada da kullanmışlar, buna düşmanların yol bulma işlevi de dahil!

Kısacası Renegade oynarken çok daha iyi olabilirdi, hatta olmalıydı diyeceğiniz bir oyun. Ben dedim, oradan biliyorum. Çoğunuz Single Player görevleri iki defa oynamayacaktır, çünkü harcanan zamana değmeyecektir. Ancak Multiplayer kısmı oyunun uzun süre gündemde kalmasına sebep olabilir, çünkü oldukça hoş ve sıradışı bir tarafı var, üstelik eşşek kadar tanklarla karşı tarafın adamlarını ezebilmenize imkan tanıyor. Ancak tabii gözü Counter'dan başka birşey görmeyen çoğunluğun ilgisini çeker mi, orasını zaman gösterecek.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

tigerwoods pgatour2002



Bir golf oyunun anatomisi...



Buralarda futbol dışındaki sporları pek sevmezler. Onun dışında hangi sporun konusu açılırsa `iyyy, iğrenç` tepkisi verilir. İnsanlar futbolla yatarlar. Yatmakla kalsalar iyi, bir de kalkarlar. `Spor Haberleri` adı altında yayınlanan her haber futbol içeriklidir. Kimse de `o zaman bunun adı neden Spor Haberleri?` diye sormaz. Halbuki ne değişik ve eğlenceli sporlar vardır. Mesela tenis, mesela golf...

Woods... Tiger Woods...

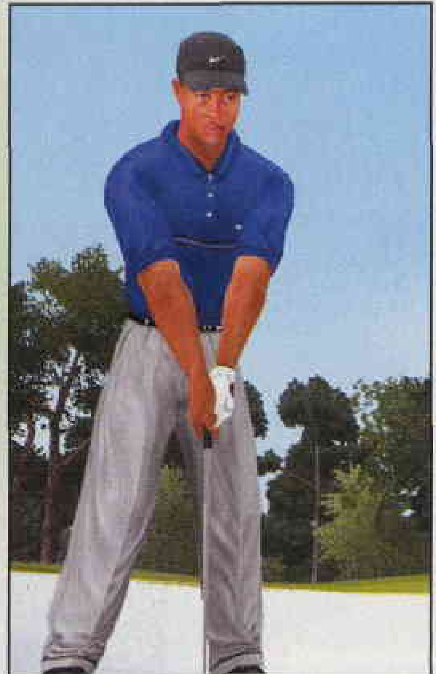
EA Sports, `99 yılından bu yana çıkardığı Tiger Woods serisi ile golf oyunlarını da tekeline almış gibi görünüyor. Zira, Tiger Woods 2002 şimdiye kadar yapılan Tiger Woods oyunları içinde en iyi olanı. Hatta Microsoft'un Links serisinden de daha iyi.

Tiger Woods 2002'de Play Golf ve Tour Challange olmak üzere iki ayrı mod bulunuyor. Bu mod'lardan Tour Challange'de PGA Tour 2002'ye katılabiliyorsunuz. Play Golf'te ise canınız nasıl isterse öyle oynuyorsunuz. Bu mod'da hava koşulu gibi detayları seçmek sizin elinizde. Oyunun en iyi yanlarından birisiyse, gerçek golf oyuncularını kontrol edebilmeniz. Bunların arasında; Brad Faxon, Colin Montgomerie, Lee Janzen ve Tiger Woods (haliyle) gibi oyuncular bulunuyor. Ayrıca EA Sports'un diğer oyunlarında olduğu gibi Tiger Woods 2002'de de bir spiker ve bir yorumcu var. Diğer golf oyunlarında pek rastlamadığımız bir şey.

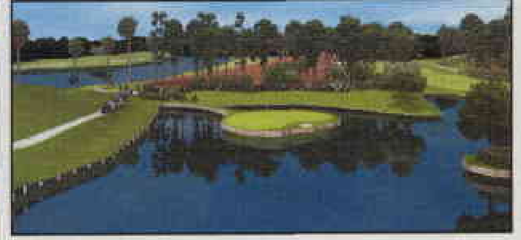
Hemen sonra...

Tiger Woods PGA Tour 2002'yi diğer golf oyunlarından çok keskin olarak ayıran bazı noktalar var. Mesela kameranın topu takip etmesi, daha önceki golf oyunlarının hiçbirinde yoktu. Diğer golf oyunlarında topa vurursunuz ve nereye gittiğini sadece haritadan izleyebilirsiniz. Tiger Woods 2002'de ise topa vurduktan sonra ister otomatik kamerayla ister kendi kameranızla topu takip edebiliyorsunuz. Oyun tamamen yeni bir 3D motor üzerine kurulmuş. Bu sayede, kamerayı, 3D strateji oyunlarında olduğu gibi mouse'un sağ tuşuna basarak çevirebiliyorsunuz. Oyunun tam anlamıyla 3D olmasının getirdiği bazı dezavantajlar da yok değil. Bu dezavantajlar da her zamanki gibi grafiklere patlıyor. Aslına bakarsanız grafikler fena sayılmaz, ancak ağaçlar ve karakterler yakından bakınca pek iç açıcı değil. Bunun dışında karakterlerin hareketleri gerçekçi, ama animasyonlar zaman zaman çok komik olabiliyor. Mesela deliğe yakın bir yerden topa vurduğunuz zaman, adamınız elini kaldırıp alnına koyuyor ve `ooo nereye attım ben bunu ya,






"Öyle dikkatli dikkatli bakmayın, utangaç adamım ben. Aha kaçırdım işte!"









dur bakayım' diyerek uzaklara dalıyor. Eh, haydi bu neyse, ama topa vururken, rakibinizin eğilip tam ters tarafa bakması daha da komik. Bu bug'lar oyunun atmosferini dağıtıyor. 2D seyircilerimizi ise saymak istemiyorum.

Tiger Woods 2002'nin, kameranın dışında çok iyi bir yanı daha var: Kontrol sistemi. Oyunda kullanılan kontrol sistemi Virtual Pool ile aynı. Yani, vuruş yapmadan önce mouse'a bir defa tıklıyorsunuz, sonra da mouse'u aynı golf sopası sallar gibi aşağıdan yukarıya doğru itiyorsunuz. Mouse'u ne kadar hızlı yukarı doğru iterseniz, topa o kadar sert vuruyorsunuz. Bu da topa gerçekten vuruyormuşsunuz gibi hissetmenizi sağlıyor (önceki Tiger Woods oyunlarında da kontrol sistemi aynıydı).

Takriben...

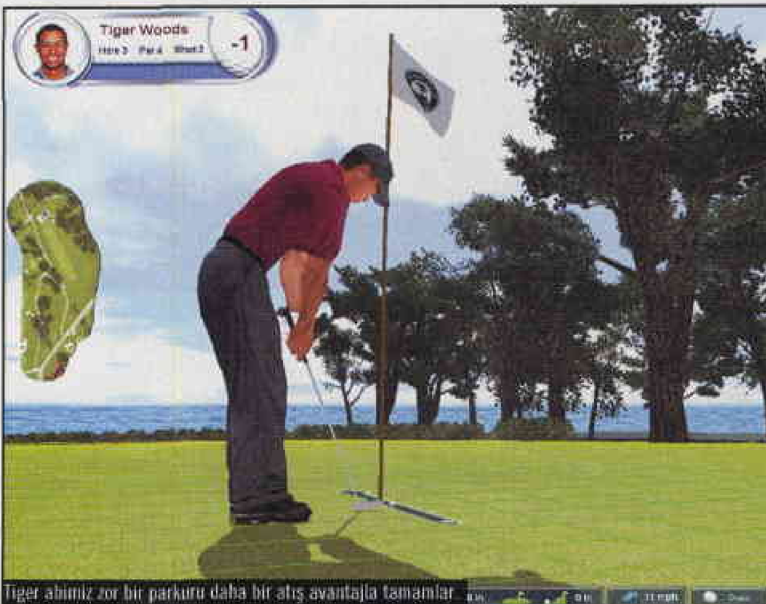
Tiger Woods 2002'nin karakter animasyonlarını ve bazı grafik bug'larını saymazsanız pek eksiği yok gibi. Bug'lardan en önemli olanıysa, yer yer meydana gelen kaybolmalar. Mesela uzaktan bakınca bayrağı görmeniz çok zor, çünkü siz kamerayı çevirdikçe bayrak zaman zaman kayboluyor. Bunların dışında grafikler daha da iyi olabilirdi. Bu arada unutmadan belirteyim, oyunun arabirimi de çok basit. Diğer golf oyunlarında olduğu gibi kafanız karışmıyor ve hiç golf oynamadıysanız bile bu oyunu rahatlıkla oynayabiliyorsunuz. Diyecek pek bir şey de kalmadı. Tiger Woods 2002 şimdiye kadar oynadığım en eğlenceli golf oyunu. Golf'le biraz olsun ilgileniyorsanız, bu oyunu kaçırmayın.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

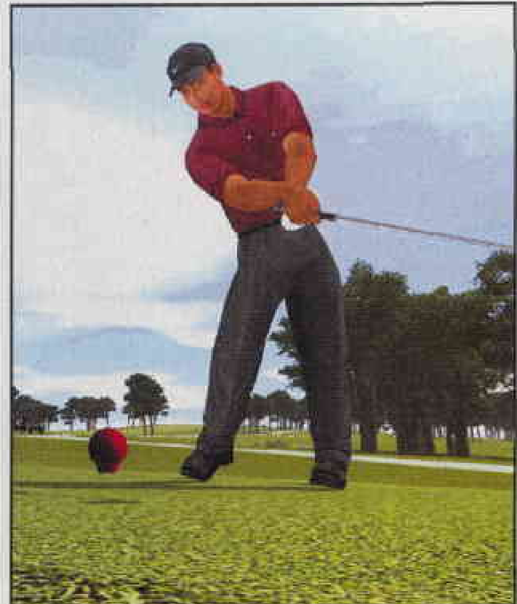


Bilgi İçin •	www.ea.com
Yapım •	Headgate Studios
Dağıtım •	EA Sports
Minimum Sistem •	P 200 MMX, 64 MB RAM, 4 MB ekran kartı
Önerilen Sistem •	P3-600, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay •	Var
Artılar •	Gerçekçi kontrol, Topu takip eden kamera. Basit arabirim.
Eksiler •	Boş animasyonlar, Bazı grafik bug'ları.
Son Karar •	Tiger Woods 2002 teknik açıdan rakiplerinden daha geride kalıyor, ancak eğlenceli olması ve basit oynanışı sayesinde bu arayı hemen kapatıyor.
Alternatifler •	Links 2001 — Şubat 01 - %90
	Microsoft Golf 2001 — Mart 01 - %81
	Jack Nicklaus Golf 6 — Temmuz 99 - %86

LEVEL NOTU %82



Tiger abimiz zor bir parkuru daha bir atış avantajla tamamlar.



etherlords

Heroes of M&M ile Magic the Gathering birleşse...

Bundan bir 15-20 sene öncesi. Kahvede oturmuş mahalleden arkadaşlarla king oynuyoruz. Ama ömrümüzü tüketmişiz kahvelerde, okey, pişti, pişpirik hepsini bitirmişiz. Haliyle zevk almıyoruz oyundan. Herkes ezbere oynuyor. Ortam cansız, sıkıcı, artık muhabbeti bile bırakmışız, vazife icabı oynuyoruz. Bizim Recep vardır, sizden iyi olmasın, altın kalpli bir çocuktu. Dedi ki "arkadaşlar gelin farklı bir oyun oynayalım". Sıkılmışız tabii, kulak kabarttık. Farklı oyun ne kalmış diye meraktayız. En son sıkıntıdan Canasta'yı keşfedip oynamışız otuz bin kez. Recep dedi ki "Gelin bu kağıtların hepsi savaşçılar, büyüler falan olsun, biz de büyücü tabii. Böyle summon edelim, enhancement'layalım, sorcery'leyelim." O zamanlar Recep, Britanya'dan Eton kolejinden yeni mezun olmuş. Orada Christopher diye bir arkadaşı FRP neyim bişeye sardırmış bunu. Ceyar diye mi ne bir babası varmış, aslen perakende yüzük işi yapıyormuş da şimdi kardeşleriyle kitap pazarlama olayına falan girecekmiş. Her neyse... Recep hep anlatır durur du böyle.

İlginç geldi başladık oyuna. Mesela sinek vale oldu bize "Spider Prince", kupa yedili "Fireball". Baktık oyun sarıyor kendimize sıfırdan desteler yaptık. Bizim karikatürist İsmail vardı üstüne resimler falan çizdi, biz olayı bayağı bir geliştirip aylarca oynadık. Sonra Recep kayboldu ortalardan. Geçen sene rastlaştık yıllar sonra "Neler yapıyorsun diye sordum", "Kart satışları tavanda, TSR'ı satın aldım, FRP dünyasının Lord'u oldum. Nihaaaa" falan dedi. Baktım para insanı bozuyor, döndüm arkamı gittim.

Büyülerin Karışımı

Sonra duyduk ki bu kartla FRP oyunu cidden manyaklık olmuş, sarmış dünyayı. Hatta bunun bir de oyununu yapmışlar, Etherlords diye. Arkadaşlar verdiler "sen oyna anlarsın, iyiyse oynayalım biz de" diye. Sağ olsunlar altın kalpli çocuklar hepsi. Özellikle şişko ve kel olanla şu sırık gibi olanı. Yalnız tombalak bir genç var Bayram mı ismi Obur mu ne? Onu pek gözüm tutmadı.

Oyun cidden kart oyunuymuş. Ama sadece o değil. Bir de Heroes of Might & Magic diye bir oyun vardı bilirsiniz. Ben kafamı kaldıramamıştım yıllarca o oyundan. Adamlar bu Heroes ile FRP kart oyunlarını birleştirmişler. Nasıl olmuş da birleştirmişler? Şöyle ki... Şimdi oyun önce aynı Heroes gibi. Hero'larımız var ortalıkta dolanıp başı boş gezen eşkiyayı temizliyor, maden falan kapatıyor, düşmana saldırıyor. Aynı Heroes nasılsa öyle. Ama ne zaman biriyle savaş olayı olsa bunlar kılıcı, kalkanı bırakıp, kenara oturup bizim kağıt oyununu oynuyorlar. Alıyorlar beşer tane kağıt desteden. Ne kadar mana o kadar köfte hesabı adamları sürüyorlar meydana.

Ama bazı farklılıklar var tabi. Mesela biz mana için böyle dere, tepe, tarla diye ayrı kağıtlar yapmıştık. Bunlarda o olay yok. Ether diye bir şey uydurmuşlar. Havadan geliyor bunlar, bir de tek tip. Yani biz dere kartı olmadan paça sıvama enhancement'ını kullanmazdık mesela. Bunlarda öyle ayrımlar yok. Zaten Ether dediğin bizim dilde bildiğimiz Eter'dir. Hani boya falan temizlersin elinden, ağza burna bastın mı bayıltır adamı, uyutur saatlerce. Eh bu Etherlords'da uyutuyor bizi işte, işler kolaylasın diye basıyorlar Ether'i, bizde sormuyoruz nerden geliyor bu güç diye.

Olayın Heroes kısmını da kırpmışlar baya. Mesela kalen var ama hero dışında bir şey üretmiyor. Öyle bina falan yapmak yok. Sadece ortalıkta hazır binalar var oralardan kart satın alıyosun. Kesin Recep açmıştır bunları. Gözü dönmüş adamın bir kere. Tabii kart almak için para lazım, Recep kazıkçı. Onun için madenleri ele geçiriyoruz. Bir de savaş kazandık mı yendiğimiz adamın varını yoğunu alıyoruz. Yani yiğidi öldürüp yoğurdunu yiyoruz ki bize ters bir iş aslen.

Kayıp Hero Adımları

Olay parayla olduğu gibi sırayla da tabii. Ama burada bir yanlış var. Heroes'da adam 20 adım gidiyorsa sıran bitene dek o yirmi adımı kullanırdın. Ama burada 2 adım ötende maden varsa ele geçireceğin, o iki adımı attıktan sonra bir şey yapamıyorsun. 18 adım heba oluyor. O yüzden kaç adımın var nereye ne kadar zamanda gidersin dikkat etmek lazım.

Oyuna başladığınızda Hero'larınız daha toy tabi. Ellerinde kötü kartlar var. Başta karşınıza çıkan basit yaratıkları öldürüp en kısa sürede kart satan binaya ulaşmak lazım.









Hero'nuz bir iki level atlayıp daha iyi kartlar aldıktan sonra daha güçlü düşmanlarla savaşabiliyor. Ancak bu daha iyi kartları kullanabilmek için Rune'ları olması lazım. Bu yüzden kart aldıktan sonra Rune satan binaya uğrayıp kartlarınıza Rune dolduruyorsunuz. Her



Hanife ninemin evinde bu kadar böcek yoktu valla. Oyunu hem Win 98'de hem de Win XP'de oynadım ve ikisinde de yarım saat bilemedin bir saatten fazla oynayamadım. Habire kilitlenip durdu. Üstelik kendi çökmekle kalmayıp Windows'u da çökertti. Üstelik nerede

« Kesin Recep açmıştır bunları. Gözü dönmüş adamın bir kere. Tabii kart almak için para lazım, Recep kazıkçı. Onun için madenleri ele geçiriyoruz. »

kart için 5 rune taşıyabiliyorsunuz ve kartı 5 kere kullandıktan sonra tekrar rune alana kadar kullanamıyorsunuz. Arada karşınıza çıkan bazı hayır sever adamlar size her kart için bir kaç rune veriyor. Ama bunu bir kere yapıyorlar.

Heroes'da olduğu gibi bir Hero'ya ağırlık verip onu geliştirmekte fayda var. Çünkü düşmanla karşılaştığınıza sizden mutlaka 1-2 level daha güçlü oluyor. Bu yüzden toplayabildiğiniz tüm experience'ları bir adamda kullanmak lazım.

Ve Kabus Başlıyor!!!

Buraya kadar oyun gayet güzel tabi. Ama bir süre sonra oyundaki iki hata karşınıza dikiliyor ve oyunu kabusa çeviriyor. Hatalardan ilki oyunun içine doldurulan bug'lar. Rahmetli



ve nasıl kilitleyeceği belli olmuyordu. Neyse ki çocuklar fark edip sonradan bir sürü yama çıkardılar. Her yamada kilitlenmeler azaldı. Ben en son baktığımda üçüncüsü çıkmıştı. Şimdiye sekiz olmuştur herhalde. Ama yama çıkana kadar az sinir sahibi olmadım. Ayrıca sürekli git yama ara, yükle tam bir eziyet. Hala Win XP için bazı sorunlar var.

Oyundaki ikinci facia ise görevlerin tasarımı ve zorluk seviyesinin ayarlanamayışı. Yamalar çıkmadan önce oyun öylesine zordu ki en basit seviyede en kralı gelse 3-4 bölüm zor geçiyordu. Oyun başlıyor, alel acele hero'nuzu ortalıkta koşturup Level atlatmaya çalışıyorsunuz, tam 4. Level olmuşken siz, düşman 9. Level bir cengaverle gelip kafanıza vurup gidiyor. Eee bunun neresi zevkli? Bilgisayar çok eğleniyor olabilir, "Nası ezdim veledi, nihaa" nidaları atıyor olabilir. Ama ben eğlenmedikten sonra ne anlamı var ki? Buna tam kendi paranla rezil olmak, veya ne bilim besle PC'yi oysun gözünü falan denir.

Yamalardan sonra oyun biraz daha kolaylaştı. Ama bu beni hiç mutlu etmedi. Çünkü hatalı olan bölüm tasarımlarını düzeltmek yerine tutup yapay zekayı kıstılar. Düşman hala 9. Level geliyor karşınıza ama eskisi kadar iyi oynayamıyor sadece. Bu yüzden oyun hala çok zor. Çünkü bazı görevler öylesine gelişiyor ki başarma şansınız hiç yok. Mesela 3. bölümde dost bir kaleyi korumak zorundasınız. Siz daha madenleri toplayıp, adamınıza kart alamadan mevcut iki rakibiniz o kaleyi yıkıyor. At koşturun bakalım yetişebilecek misiniz? Ama bazen de aynı görevde siz saatlerce oyalansanız da kafalarına esip şu kaleye saldırmıyorlar. Her bölümü saatlerce sürebilen bir oyunda, kazanıp kaydetmemin yapay zekanın paşa keyfine kalması sıkıcı.

Oyunda hikaye de pek zayıf. Aralarda bir sürü bir şeyler anlatılıyor ama görevlerin hikayeyle bağı olmaması ve ara demoların eksikliği yüzünden hikaye sizi asla yakalayamıyor. En güzeli siz karakterinize Raistlin adını verin. Zaten Ankira'dan Raistlin'in tarihçesi olan Ruhdöveni çıkmış. Oyun aralarında kitaptan bir bölüm okusanız çok daha fazla şey verir size.

Oyunun müzikleri ve sesleri yeterli ama akılda kalıcı değil. Grafikler ise biraz alengirli. Ana haritanın grafikleri 3D ile fazlasıyla karışık ve sevimsiz olmuş. Ancak savaş ekranı grafik olarak harika. Gereksiz kamera dinamiklerini kısıp büyü animasyonlarını kaparsanız hem daha hızlı hem de rahat oluyor.

İşte genel olarak Etherlords böyle bir oyun. Bence iyi bir fikir, olumlu ve olumsuz yönlerin karmaşasında eriyip gitmiş. Eğlenmek için oynanacak bir oyun değil. Ama Heroes ve özellikle Magic the Gathering sevenler için günlerini bağlayabilecek bir karışım. Aman oyunun yamasını yüklemeyi unutmayın.

Tuğbek Ölek I tugbek@level.com.tr

Bilgi İçin	www.etherlords.com
Yapım	Nival Interactive
Dağıtım	Dreamcatcher Interactive
Minimum Sistem	PII-300, 64MB RAM, 8MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-500, 128MB RAM, 32MB ekran kartı
Multiplay	8 kişi (aynı bilgisayarda)
Artılar	Magic the Gathering ile Heroes'un karışımı, güzel combat grafikleri
Eksiler	Dengesiz zorluk seviyesi, bir dolu bug, karışık harita grafikleri
Son Karar	İyi bir fikirle yola çıkıp vasat bir oyun yapmayı başarmış Nival Int. Biraz daha özenli davransalar yıllarımızı çalabilirlerdi.
Alternatifler	Heroes of Might and Magic III – %89 Magic the Gathering – %60 Disciples 2 – %85

LEVEL NOTU %71



darkageofcamelot

Online RPG'lerin yeni çağı bu oyunla başlıyor.

Bir ülkenin kralı varis bırakmadan ölürse ne olur? Ülke karışıklık ve paylaşım mücadeleleri ile yüzyüze kalır ve dış düşmanlar da bu fırsatı kaçırmaz. Bir Devasa Online oyun olan Dark Age of Camelot da bu senaryo üzerine kurulu. Kral Arthur'dan sonra Britanya kıtasında bulunan üç kuvvet birbirine düşmüştür. Vikingleri temsil eden Midgardlılar, Keltleri temsil eden Hybernialılar ve krallığı bir arada tutmaya çalışan Albion. Her biri kendi ülkesi için canla başla savaşan oyuncularla dolu. Üstelik tamamen PvP'den uzak bir oyun oynamak ya da tamamen PvP'ye dalmak isteyenler için her türlü ortam hazır. Bu fantastik dünyada ne olmak isterseniz olabilirsiniz. Ama öncelikle el kitapçığını iyice okumalısınız. İnternet bağlantınız için ise hiç endişelenmeyin. Dial-up modemle bile oyunu yurt dışı serverlarda rahatça oynayabilirsiniz.

Ne tarafta savaşsam

Üç tarafın da kendine has ırkları ve sınıfları mevcut. Örneğin Elfleri oynamak istiyorsanız Hybernia'yı seçmelisiniz. Fakat şimdiye kadar hiç bir RPG'de oynamaya fırsat bulamadığınız bir karakter olan "kobold" olmak istiyorsanız o zaman da Midgard sizin için en iyi seçim olacaktır. Albion ise İskoç, Arap ve İngiliz ırklarını bir araya getirmiş gibi görünüyor. Eğer roleplay yapmayı seven bir oyuncuysanız karakter yaratırken size tavsiyem neden zevk alacaksanız onu seçmeniz. Mesela benim oynadığım serverda (Kay) sanırım TEK Highland'li Scout benim. Bir Scout olmak hızlı ve isabetli ok atmak demek ve bu yüzden quickness (hız) ve dexterity'si (çeviklik) daha yüksek olan Saracen ırkı bu iş için biçilmiş kaftan. Ama ben bir İskoç olmayı daha heyecanlı buluyorum.



Oyunda gece, gündüz, yağmur, sis gibi efektleri çok iyi uygulamışlar. Oyun tarzınızı kesinlikle etkiliyor.

Oyunda karakterinizin kazanacağı ilk beş level bir anlamda alışma devresi. Bu arada ölürseniz tecrübe puanı kaybetmiyorsunuz ve constitution (sağlık) puanlarınızı geri almak için para harcamak zorunda değilsiniz. 5. level'dan sonra asıl oyun başlıyor diyebilirim. Çünkü bu leveldan sonra uzmanlaşacağınız sınıfı seçiyorsunuz. Diyelim oyuna bir savaşçı olarak başladınız. 5. Levelda oyuna artık bir paladin olarak devam edebilirsiniz. Ya da savaşçı olarak kalabilirsiniz

Sınıf demişken, oyunda 33 farklı sınıf var. Yalnız bunların herhangi birinden bir karakter *yaratamıyorsunuz.* İlk yarattığınız karakter oyunda hangi taraf için savaşacağınızı da belirliyor. Eğer yalnızca Midgard'ta olan bir ırk seçtiyseniz diğer tüm karaterleriniz de yalnızca Midgard ırklarından ve sınıflarından olabiliyor. Bu kısıtlamayı oyunda casusluğun önlenmesi için koymuşlar ki bence çok doğru bir önlem.

Tek başına olmaz

Oyunda belli bir yere kadar tek başınıza level atlayabiliyorsunuz. Fakat her level bir sonra-

Kral Arthur Türk olsaydı

- Oyunda "[illegible]" makrosu bulunurdu.
- Dövüş hareketleri içinde asılı bir telden kayarken bıçak atma bulunurdu.
- Herkesin kılıçları kurt başı kabzalı olurdu.
- İyileştirme büyülerinde "yaraya balçık sürme, güneş gören yerleri kapatma" gibi seçenekler bulunurdu.
- Her oyuncunun düşman tarafta ondan habersiz büyümüş bir kardeşi bulunurdu.
- Büyücülerin hepsi ak sakallı ve cübbeli olurdu.
- Arthur dövüşürken kolundaki saat gözükür, tepesinden uçak geçerdi.







İşte bir zafer hatırası The Huns, Kay Server'ında bir Keep ele geçiren ilk guild oldu.





Bu alanlarda aldığınız puanlar "Realm Point" olarak geçiyor ve bazı eşyalar yalnızca Realm Points ile satın alınabiliyor.

kinden bariz bir şekilde daha zor atlanıyor. Ayrıca karşınızdaki NPC'ler de bir yerden sonra toplu dolaşmaya başladıkları için tek başınıza pek bir şansınız kalmıyor. Bu durumda en fazla 8 kişiye kadar kurabileceğiniz bir grup sizi hem ölmemeniz hem de daha çabuk level atlamanız açısından garantiye alıyor. Oyunda bir renk kodu sistemi mevcut. Bir yaratığa tıkladığınızda sizin levelınıza göre isminin altında bir renk görüyorsunuz. Gri, yeşil ve mavi olan yaratıkları rahatlıkla öldürebilirken sarıdan itibaren zorlanmaya başlıyorsunuz. Portakal, kırmızı ve mor ise tek başınıza imkansız bir seviye demek. Gri olanlar size ne tecrübe puanı ne de eşya veriyorlar. Her level atladığınızda bir önceki levelda size yeşil olanlar griye düşüyor. Böylelikle devamlı avlandığınız bölgeyi değiştirip farklı yerlere gitmek ve oralarda avlanmak zorunda kalıyorsunuz.

Oyun yalnızca level atlamıyorsunuz. Aynı zamanda skill'de geliştiriyorsunuz. Skillerinizi tıpkı Ultima Online'da olduğu gibi kullandıkça artıyor. Bunun için belli malzemeleri satın alıp devamlı olarak çalışmalısınız. Örneğin ok yapmak için tüy ve tahta alıp devamlı olarak ok yapmalısınız.

20. levela gelinceye kadar bir çok task ve quest (kısa ve uzun görevler) alabiliyorsunuz. Bunlar size hem tecrübe puanı hem de büyülü eşyalar sağlıyor. Hepsini tek tek yapmanızı öneririm. Çünkü görevler bir defa atlandımı bir daha gelmeyebiliyor ve yapmadan geçmeniz size çok şey kaybettirebilir.

DaC'ta büyü çok büyük bir öneme sahip. Bir çok hedefi vurabilen büyüler ve iyileştirme büyüleri yapabilen karakterler savaşların kaderini değiştirebiliyor. Ayrıca yanında hayvan gezdirebilen büyücüler önce bunları saldırtıp daha sonra uzaktan büyü ile rakiplerini daha kolay altedebiliyor.

« Meydan savaşlarında yalın kılıç dolaştınız mı hiç daha önce? »

PvP

Gelelim oyunun en zevkli kısmına. Kendi krallığınızda kalıp canavarlarla kapışmakta serbestsiniz. PvP için hiç kimse sizi zorlamıyor. Ayrıca PvP'ye de istediğiniz zaman gidebilirsiniz. Fakat ben 35. Level dan önce bunu tavsiye etmiyorum. Aslında PvP terimi bu oyunda RvR yani Realm versus Realm olarak geçiyor. Yaklaşık 300 civarında oyuncunun birbiriyle çarpışabildiği bu savaşlarda rakibinizin kalelerini ya da onlar için çok değerli eşyaların korunduğu yerleri ele geçirmek oyunun temelini oluşturuyor.

At, silah, ev

Kendiniz için ev almanız ya da bir at sahibi olmanız şu an için mümkün değil. Atlar belediye otobüsü gibi yalnızca belli duraklar arasında çalışıyor. Fakat bir guild olarak rakibinizin kalesini ele geçirebiliyorsunuz. Bu kaleyi elinizde tuttuğunuz sürece tüm guild üyeleriniz belli bir bonusa sahip oluyor. Oyunun grafikleri ve sesleri muhteşem. Animasyonları da öyle. Yaratılan dünya gerçekten mükemmel. Hiç bir şey gözünüze batmıyor. Hiç bir harita ya da dungeon can sıkacak kadar büyük, boş veya sıkıcı değil. Savaşırken yaptığınız hareketler, büyü efektleri, şehirlerin mimarisi ve oyunun kurulu olduğu mantık sizi hiç bir şekilde rahatsız etmiyor. Ayrıca savaşlar otomatik olarak yapıldığından Internet bağlantınız yavaş da olsa pek problem çıkmıyor.

Dark Age of Camelot, Online RPG'ler için yepyeni bir çağ açıyor. Oyunun dayalı olduğu sistemin çok az açığı var. Sistem sizi ayrıntılarla boğmuyor ve oyunu daha akıcı olarak oynamanıza yardımcı oluyor. Özellikle oyuncuları kendi arasında birlik sağlamaya ittiği için sağlam ve örgütlü bir kitleye kısa sürede sahip olacaktır. Fakat bu sistem oyundan ayrılan oyuncuların giderken yanında arkadaşlarını da götürmesine sebep olabilir. Genede rahatlıkla şu ana kadar oynadığım en iyi online RPG olduğunu söyleyebilirim. ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.darkageofcamelot.com
Yapım	Mythic Entertainment
Dağıtım	Wanadoo
Minimum Sistem	Pentium II 450, 128MB RAM, Internet
Önerilen Sistem	PII 733, 128 MB RAM, Internet
Multiplay	Sadece Internet üzerinden oynanıyor
Tür	DEVASA MULTIPLAYER
Artılar	Güzel grafikler. Atmosfer sizi tamamen sarıyor. Ses efektleri çok başarılı. Oyuna alışması çok kolay.
Eksiler	Tek başınıza oynamanız mümkün değil.
Son Karar	Dark Age of Camelot, Ultima Online'dan bıkanlar çok iyi bir alternatif.
Alternatifler	Ultima Online-%80 Anarchy Online-%77 Everquest

LEVEL NOTU %89

rayman m

Rayman artık multiplayer! Haydi hayırlısı!

Kolsuz, bacaksız ve de kafasız kahraman Rayman geri geldi! Olmadı! Rayman'ın kafası vardı! Durun o zaman baştan alayım. Rayman geri geldi! Sadece kolları ve bacakları yok! Yalnız bu defa Rayman saf bir platform oyunu değil. Her şey çok farklı. Hem de nasıl?

Rayman ilk çıktığında çaylak bir platform oyunuydu, ama şimdi bir platform oyunundan çok daha fazlasını veriyor: Rayman artık multiplayer! Bir platform oyunu nasıl olur da multiplayer olur? Bakın şimdi...

Kafa da dümdüz oldu iyi mi?



Mini mini M&M

Eski Rayman oyunlarını kafanızdan silin. Rayman M, tam anlamıyla multiplayer oynamak için tasarlanmış bir aksiyon oyunu. Yani diğer anlamda, Quake 3: Arena veya No Escape'dekine benzer arenalarda karşılıklı olarak savaşıyorsunuz veya yarışıyorsunuz. İlginç olan şey ise, oyunun adında bile `multiplayer` geçmesine rağmen, Rayman M'in Internet ve LAN desteğinin olmaması. Rayman M, eskiden iki kişi oynadığımız oyunlar gibi oynanıyor. Split-screen sayesinde oyunu aynı bilgisayarda 4 kişiye kadar oynayabiliyorsunuz. Oyunda Race ve Fight olmak üzere iki farklı mod bulunuyor. Race mod'unda karşınızdakiyle yarışarak etapı birinci bitirmeye çalışıyorsunuz. Bu mod'da eski Rayman 3D oyuncuları hiç yabancılık çekmeyecek, çünkü kontroller ve kamera aynı Rayman 3D'de olduğu gibi. Fight mod'undaysa No Escape'de olduğu gibi bir arenada birbirinizle savaşıyorsunuz, ancak bu tam anlamıyla bir savaş sayılmaz. Arenanın belirli yerlerinde kristaller bulunuyor ve kristalleri rakibinizden önce toplamaya çalışıyorsunuz. Bu sırada da ateş ederek onu dondurabiliyorsunuz. Race ve Fight mod'ları da kendi arasında ayrılıyor. Race mod'unda klasik yarışın yanında; Lums ve Popolopoi gibi mod'larda da yarışabiliyorsunuz. Mesela Popolopoi'de zaman geriye doğru işliyor ve siz zaman bitmeden yarışı bitirmeye çalışıyorsunuz.

Eee, sonra?

Rayman M'de mod sayısı fazla tutularak oyunun uzun süreli olması sağlanmış. Bunun yanında oyun zaten size beklediğiniz eğlenceyi verebiliyor. Özellikle Race mod'u en çok eğleneceğiniz kısım. Bu mod'u yalnız başınıza oynarsanız üç kişiye karşı yarışıyorsunuz.

Pistlerde size hız kazandıracak birçok power-up bulunuyor. Mesela yerdeki mavi oklara basarsanız daha hızlı koşuyorsunuz. Eğer havadaki uçan daireleri vurursanız üstten bir lazer-ip düşüyor ve ona tutunarak daha yüksekteki yerlere ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca pistlerde sizi çok yükseğe fırlatan yaylar da bulunuyor. Bunların hepsini oyun boyunca kullanmak zorundasınız. Yoksa rakipleriniz sizi çok rahat bir şekilde geçiyor. Bu arada, eğer rakiplerinizin sizi geçmesini istemiyorsanız onlara pislik de yapabilirsiniz. Üzerinde örümcek işareti bulunan tuşlara ateş ettiğiniz zaman bazı tuzaklar harekete geçiyor. Mesela bir kapıyı geçtikten sonra hemen arkanızdan kapatırsanız, rakipleriniz kapıya coyt diye çarpabilir. Dediğim gibi, bu mod'da her şey Rayman 3D ile aynı. Ne strafe var, ne de başka bir şey. Fight mod'unun ise klasik 3D shooter'lardan pek farkı yok. Bu mod'da; Lum Spring, Lum Fight ve Capture the Fly gibi mod'lar bulunuyor. Capture the Fly mod'u bunlardan en ilginç olanı. Bu modda arenadaki uçan canavarı (as-



Heyoo yangın çıktı!



Çocuğum sallama kardeşini bak ayakkapları çıkacak.

lan o aslan!) bulmaya çalışıyorsunuz. Bu canavarı alınca zaman sizin lehinize işlemeye başlıyor, çünkü canavar sizde ne kadar çok kalırsa, o kadar artı puan kazanıyorsunuz. 10'a gelince de oyun sizin oluyor. Bu arada çocuğa canavar dedim ama, aslında çok şirin bir şey.

şey yediği zaman konserve gibi ezilmesi ve diğer hareketleri çok güzel gözüküyor. Sadece Henchman değil, her karakterin animasyonuyla ayrı ayrı uğraşılmış.

Oyunda yapabildiğiniz hareketler Rayman 3D ile aynı. Eskisi gibi, bir defa zıpladıktan

« Eğer daha önce Patlayan Solucan diye bir şey duymadıysanız, Rayman M oynamayı deneyin. »

Lum Fight mod'unun ise bildiğiniz deathmatch'lerden farkı yok. Hatta kullandığınız silahlar bile Quake 3'dekilere benziyor. Lum Fight'da mouse'u da kullanarak kafanızı istediğiniz yere çevirebiliyorsunuz ve sağa sola strafe yapabiliyorsunuz. Silahlar arasında; bomba, lazer ve lav silahı da bulunuyor. Unutmadan, bir de patlayan solucanınız var (ee, patlıyor işte ne bileyim).

Rayman M'de eski oyunlarda bulunan tüm karakterleri seçip oynayabiliyorsunuz. Rayman, Razorbeard, Globox, Henchman 800 ve Teensies, seçebileceğiniz karakterler arasında. Ayrıca başarılı olursanız gizli karakterler de oyuna dahil oluyor. Karakterlerin animasyonlarıysa gerçekten çok komik. Özellikle Henchman'in tahta ayağıyla koşması, kafasına bir

Şey, işte split-screen mod'u. Koşun kapın elması. Bulamadım işte yazacak bir şey. N'apiym?



sonra yeniden zıplama tuşuna basarsanız yere daha yavaş, kulaklarınızı çevirerek yere iniyorsunuz. Teensies ise birbirlerini bacaklarından tutup sallayarak hızlarını kesiyorlar.

Rayman 3D'den Rayman M'e...

Rayman M'de, Rayman 3D'nin grafik motoru aynen kullanılmış. Yani grafiklerde herhangi bir gelişme yok. 1280x1024'te bile grafikler çok yüzeysel gözüküyor. İlk bakışta grafiklerin üzerinde hiç uğraşılmadığını anlayabiliyorsunuz. Sadece karakter modellemeleri ve animasyonları güzel gözüküyor. Onun dışında grafiklerin Croc'dan hiçbir farkı yok. Kaldı ki Croc kaç sene öncesinin oyunu... Yine de birçok kişi bu tarz oyunlarda grafikten çok eğlence arar. Rayman M'in multiplayer mod'unda eğleneceğiniz kesin. Ayrıca birbirinizin yolunu kapayabilmeniz ve kullanabileceğiniz birçok power-up'ın bulunması da oyunu daha da heyecanlı hale getiriyor.

Rayman M'in grafikleri dışındaki bir diğer sorunu da sesleri... Sesler, Rayman M gibi eğlenceli bir oyunda çok daha farklı olmalıydı. En azından bu kadar az ses kullanılmayabilirdi. Oyun boyunca toplasanız beş-altı farklı sesi bir arada duyamıyorsunuz.

Yağmur adam

Nereden bakarsanız bakın, Rayman M'in eğlenceli bir oyun olduğunu göreceksiniz, ancak bu demek değil ki, Rayman M kusursuz bir oyun ve sıkıcı değil. Bir yerden sonra oyundan sıkılmanız olası, ama hangi oyundan değil ki.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin	www.ubisoft.co.uk/raymanm/
Yapım	Ubi Soft
Dağıtım	Ubi Soft
Minimum Sistem	PII-300, 64 MB RAM, 4 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-600, 128 MB RAM, 8 MB ekran kartı
Multiplay	8 kişi (aynı bilgisayarda)
Tür	Platform
Artılar	Karakter animasyonları. Fazla mod seçeneği. Aynı bilgisayarda 4 kişi oynama olanağı
Eksiler	Seslerin çok az çeşitli olması. Race mod'unda bazı yarışların çok zor olması.
Son Karar	Rayman M kesinlikle bir 'Rayman' oyunu değil. Her şey çok farklı. Multiplayer oyunlar çok eğlenceli, ancak Rayman M single player oyunları sevenler için değil.
Alternatifler	Croc 2-%70
	Earthworm Jim 3D-%70
	Fur Fighters-%82

LEVEL NOTU %71

Razor nasıl kurtulur?



Hey o da ne? Bir kutu! 2 kutusu! Bu kutuya bir defa ateş edin? Şimdi kaç oldu?...



... Evet 1! Şimdi bir defa daha ateş edin!..



... Tamamdır. İşte size bir yay. Üstüne basıp 'zonk' efektiyle beraber zıplayın...



... İşte oldu. Karşıdaki pembe ve kanatlı daireye ateş edin. İşte size bir ip! Hem de lazerli! Şimdi yukarıya çıkabilirsiniz.





startrek bridgecommander

Gemiye hoşgeldiniz...

Bilgisayar oyunları arasında uzay uçuş simülasyanlarının yeri bambaşkadır. Tabii çoğu askeri simülasyon tutkunu bu türden oyunları pek tutmaz, nedeni de "gerçekçi" olmamalarıdır. Ama zaten bilim-kurgu filmlerindeki uzay gemilerini konu alan oyunların ne denli gerçekçi olduğunu nasıl değerlendirebilirsiniz ki? Yani adı üstünde, bunlar filmlerden yola çıkılarak yapılan oyunlar, X-Wing'in gerçeğini yaptılar da ben mi uçurmam dedim?

Fakat bu oyunların "gerçekçi" olmaması demek, onların kalitesiz olabileceği anlamına gelmiyor. Çünkü bu oyunlar aslında çok daha acımasız bir izleyici kitlesinin eleştirisine maruz kalıyorlar, bilim-kurgu hayranlarının! Bir F-16 pilotu bilgisayar oyunlarında gerçek hayattaki tadı alamasa o kadar da şikayet etmez, çünkü nasılsa gerçeğiyle uçuyordur. Ama bir Star Wars ya da Star Trek oyunu yapıyorsanız, o zaman kesinlikle memnun etmeniz gereken müşterilerle karşı karşıyasınız demektir. Çünkü bilim-kurgu dünyaların hayranları çoğu zaman en ince ayrıntıya kafayı takar, olmadık yerden notunuzu kırarlar.

Ve işte bu gerçeğin ışığında bir Star Trek uçuş simülasyonu yapmanın nasıl bir iş olduğunu varın siz hayal edin. Çünkü Star Trek dünyasındaki gemiler küçük, tek kişilik avcılara hiç benzemezler. Yüzlerce mürettebat, karmaşık sistemler, milyonlarca metrik tonluk devasa gövdeler, tam bir kabus yani. İnsan biraz durup düşününce neden Lucas Arts programcılarının hiç Star Destroyer ya da Mon Calamari Cruiser simülatörü yapmadığını daha iyi anlıyor. Aslında yapsalar ilginç olabilirdi.

Tamamen Oyun!

Lafın ucunu neden ille de Star Wars'a dokandırdığımı merak eden varsa hemen söyleyeyim, Bridge Commander bir Totally Games oyunu. Totally Games çok eski bir firma sayılmaz, ancak daha önce pek çok oyun yaptılar. Bunların hemen hemen tamamı Lucas Arts ile sözleşmeli olarak piyasaya sürülen Star Wars oyunlarıydı ve her ne kadar kötü olmasalar da, en azından benim açımdan pek klasik sayılabilecek yapımlar da değillerdi. O yüzden Bridge Commander hakkında ciddi şüphelerim vardı. Doğrusu devamlı pahalı filmlerin oyunlarını yapmak için fırsat kollayan ve ortaya orijinal fikirler atmayan firmalara hep biraz şüpheyle bakmak gerektiğine inanmışımdır.

Ancak Bridge Commander'ı kurup oynamaya başladıktan sonra iki şey hakkında ciddi biçimde yanıldığımı gördüm. Birincisi, Bridge Commander hiç kötü bir oyun değil, Totally Games en azından bu defa günü kurtarmışa benziyor. İkincisi ise Bridge Commander tam bir uzay simülasyonu sayılmaz, daha ziyade sizi kaptan koltuğuna oturtup doğru zamanda doğru kararlar almanızı bekleyen bir adventure. Tabii bu hiç kötü değil, ve hatta biraz düşünürseniz, Star Trek ruhuna daha uygun düştüğünü bile göreceksiniz. Çünkü gerçekte gemi koridorlarındaki ve gezegen yüzeylerindeki koşuşturmacaları saymazsanız, Star Trek kaptanlarının gerçekte tüm zamanlarını kaptan köşkünde emirler vermek ve bunların sonucunu görmekle geçirdiklerini anlarsınız. Eh, ne de olsa Galaxy sınıfı bir kruvazöre komuta etmekle, bir X-Wing'in kokpitine tıkılmak arasında çok büyük bir benzerlik yok.



Kaptanın Koltuğu...

Evet, Bridge Commander sizi kaptanın koltuğuna oturtuyor ve uzaya salıyor. Oyuna Federation sınırlarının en ucunda yer alan bir araştırma kolonisine malzeme götürmekte olan Dauntless adlı Galaxy sınıfı yıldız gemisinin kaptan yardımcısı olarak başlıyorsunuz. Dominion savaşlarında büyük rol oynamış olan Dauntless artık standard görevlerine geri dönmüş bulunuyor. Ancak bu sisteme gönderilmenizdeki esas amaç bir zamandır yıldızdan alınan çelişkili verilerle ilgili daha detaylı bir inceleme yapabilmek. Şu işe bakın ki sizin kaptanın damadı bu kolonideki bilimadamlarından biri ve kaptan onunla bizzat görüşmek için bir mekiğe atlayıp aşağı iniyor. İşte tam o esnada yıldız birden süper nova patlaması geçiriyor ve sistemin büyük kısmı havaya uçuyor. Dauntless bu badireyi ağır yaralı atlatıyor ancak artık bir kaptanı bulunmadığından ve sizin de terfi zamanınız zaten gelmiş olduğundan, kaptanlığa siz atanıyorsunuz.

Oyun tıpkı bir dizi filmin bölümleri gibi ilerliyor, neyseki arada reklam arası yok. Tüm oyun hiç aralıksız uzayıp gidiyor, bu da bir oyundan ziyade bir filmdeymişsiniz hissi yaratıyor. Programcılar oyuna oldukça kullanışlı bir Auto-Save seçeneği koymuşlar. Öyle ki ne zaman yeni bir bölüme başlasanız ya da uzun bir mesafeyi katetmek için Warp emri verseniz, o arada oyun da arka planda kaydediliyor. Bu aslında biraz da mecburiyetten kaynaklanan bir durum, çünkü oyundaki olaylar tamamen sizin hareketi-







nize bağlı olarak harekete geçecek şekilde tasarlanmışlar. Yani belirli bir durumda verebileceğiniz kararlar ve sonuçları aslında önceden belirlenmiş. O kadar script olayın içinde bazen ne yapmanız gerektiğini bulana dek aynı yeri tekrar geçmek can sıkıcı olabiliyor, çünkü çoğu zaman izlenecek farklı yollar ve farklı sonuçlar mevcut değil. Aslında oyunun bu kadar lineer olmasının sebebi belirli bir senaryonun izlenmesi, programcılar çok daha geniş bir evren yaratabilir, oyuncuya daha geniş hareket imkanı sunabilirlerdi. Ama öte yandan unutmamak gerekir ki bu bir Federation gemisi, yani bir emir-komuta zincirinde hareket ediyorsunuz, Privateer tarzı bir başıboşluk burada çok sırıtırdı. Hem zaten hangi simülasyonda o kadar büyük bir serbestlik var ki?

Phaserleri Ateşleyin, Bana da Kahve Getirin!

Kaptan koltuğunda oturduğunuza göre gemiyi götürecek tüm emirleri de sizin vermeniz lazım, ama bunu nasıl yapıyorsunuz? Bundan birkaç sene önce piyasaya çıkan benzer bir oyun olan Starfleet Academy bu işi pek iyi çözememişti doğrusu, geminizi joystick ile uçuruyordunuz ve herşey çok hızlıydı, bu da işin ruhuna pek uygun değil. Ancak Bridge Commander olayı çözmüş denebilir, herşeyden önce olaylar çoğu zaman sizin kolayca tepki verebileceğiniz bir hızda yürüyor, tabii söylenenleri anlayacak kadar İngilizce bildiğinizi varsayarak bunu söylüyorum. Çünkü etrafınızdaki istasyonlarında oturan subaylarınız ve zırt pırt ana ekranda boy gösteren envai çeşit tipleme size devamlı birşeyler söylüyor, raporlar veriyor, ölüm tehditleri savuruyorlar.

Tüm sistemlere tek başınıza kumanda etmeye çalışmak tam anlamıyla imkansız olurdu, özellikle savaş anlarında. Bu yüzden belli başlı tüm sistemlerin başında bir subay var ve her ne kadar çoğunlukla sizden bir emir bekliyor olsalar da, en azından işleri çok daha kolay kılıyorlar. Bunlara oturduğunuz koltuktan mouse ile bakıp tıklayarak ya da F tuşlarını kullanarak ilgili emir menülerini açabilirsiniz. Eğer ses tanıma yazılımı kullanıyorsanız oyun bunu da destekliyor ancak bu tür sistemler şimdilik çok mükemmel işliyor sayılmaz. Ama bundan sizde varsa üşenmeyin ve mutlaka deneyin derim, çalışırsa zevkten dört köşe olma ihtimaliniz yüksektir!

Her subayın işi haliyle farklı, ama birşeyler yapmak için sizin emirlerinizi bekliyorlar, ancak belirli durumlarda script gereği otomatik davranabiliyorlar. En detaylı emir seçeneklerini silah sorumlunuzun menüsünde bulacaksınız, bir defa hedefi gösterip genel taktik verdiniz mi, bu eleman savaş işini çoğunlukla iyi idare ediyor. Ama tabii sizin devamlı her subayla konuşmanız, tüm olup biteni kontrol altında tutmanız gerekiyor. Eğer isterseniz savaş anında gemi ve silah kontrolünü ele alabilirsiniz, ancak bunu zorda kalmadıkça yapmayın derim.

Ekrana Verin Amcayı!

Bridge Commander grafikler açısından hayli iyi, özellikle gemilerin çizimleri ve hasar efektleri filmlerde gördüklerinize çok benziyor. Ancak doğrusu biraz daha iyi olabilirdi gibime geldi, özellikle büyük nesnelere çok yaklaşıldığında kaplamaların pikselleşmesi görsel sihiri bozabiliyor. Fakat bunun dışında hemen herşey iyi düşünülmüş, geminiz hasar aldıkça bu durum köprüye de yansıyor. Burada küçük bir uyarı, mümkünse grafik detayı çözünürlüğü düşürmek pahasına da olsa iyice açın. Çünkü düşük detayda oynamak oyunu daha da zorlaştırabiliyor! Şöyle ki, yüksek seviyede gemilerin hasar alması daha detaylı çiziliyor ve kritik vuruşlarda büyük parçalar kopup gidebiliyor. Bu durumda o parçada bulunan bütün sistemler kaybedilmiş oluyor. Oysa düşük detay seviyesinde parça kopma olayı olmadığından, düşmana bu türden kritik bir hasar verme şansınız ortadan kalkıyor. Oyunun ses ve müziklerine gelince, bu konuda yapılabilecek negatif bir yorum yok aslında. Gerek seslendirme, gerek efektler hayli iyi, müzikler de duruma uygun olarak değişiyor. Multiplayer seçeneği ise sanal bir savaş ya da diğer insanlara karşı oynama imkanı sunuyor. Eğer isterseniz kendi savaş senaryolarınızı basitçe gerçekleştirebilirsiniz. Kısacası Bridge Commander güzel bir oyun olmuş, eğer Star Trek hayranı iseniz kesinlikle kaçırmayın derim.



LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.bridgecommander.com
Yapım	Totally Games
Dağıtım	Activision
Minimum Sistem	P2-300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı
Önerilen Sistem	PIII 733, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	Internet ve LAN üzerinden
Tür	Adventure-Sim
Artılar	Seslendirmeler, ses efektleri ve müzikler oldukça iyi. Ayrıca sesle kumanda fikri çok iyi.
Eksiler	Bu oyunu oynayıp zevk alabilmek için iyi İngilizce bilgisi ve geniş bir Star Trek kültürüne sahip olmak şart.
Son Karar	Bridge Commander, genellikle aynı olan uzay simulasyonları türüne yeni bir soluk getiriyor. Açıkçası beklediğimizden çok daha iyi çıktı.
Alternatifler	Starfleet Academy - %80 Independence War 2 - %91

LEVEL NOTU %84

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr





megarace3

Uzun zaman oldu...

Baksanıza zaman nasıl da geçiyor. MegaRace 2'yi ilk aldığım günü hatırlasanıza. `96 yılıydı. Nasıl da oynamıştım gözlerim Japon Balığı gibi olana kadar... Hatırlamıyor musunuz? Ama çok oynardım? Nasıl hatırlamazsınız? Bunamışsınız siz ya! O kadar oynadım be!

MegaRace 2, oynadığım en iyi fantastik yarış oyunu olarak aklımda kaldı. Hiçbir yarış oyunundan o kadar zevk aldığımı hatırlamıyorum. `Devamı yapılsa da oynasam` derdim. Beni seviyorlarmış demek ki... Yaptılar devamını. İsmi de aynı hem. Yine MegaRace... Hem de 3!

Demek MegaRace 3 ha? Hımm...

Hemen belirtmeliyim ki, eğer MegaRace serisini seviyorsanız, MegaRace 3'e alışmanız ya uzun zaman alacak, ya da bu oyunu sevmeyeceksiniz. Bunun nedeniyse, MegaRace'in son versiyonunun MegaRace ve MegaRace 2'ye hiç benzememesi. Aslına bakarsanız, MegaRace, yeni formatıyla kimliğini kaybetmiş. Oyunun kendi tarzındaki grafikleri ve kontrolleri yok olmuş. Yerine neredeyse `taklit` denilebilecek bir oyun gelmiş, oturmuş. Oyun yeni haliyle MegaRace'den daha çok Wipeout'a benziyor. Ama bozmayın moralinizi! İyi oyun iyi! Aslansınız siz! (ehe)

Yeni MegaRace'de yeni olmayan bir şey yok. Oyunda 4 ayrı oyun mod'umuz bulunuyor. Bu mod'lar ne kadar şaşırtıcıdır ki; practice, arcade, career ve catastrophe olarak sıralanıyor. Hemen sorun bakalım, Catastrophe ne? Catastrophe, MegaRace 3'te bulunan yeni bir mod! (yapma be) Bu mod'da rakipleriniz yok. Yapmanız gereken tek şey `yaşamak`. Emin olun, yaşamamanızı isteyen dolu `Bubi Tuzağı` var. Tuzaklara kafanızı bacağınızı sokmadan geçerseniz sorun yok. Tabii diğer yandan da hızlı olmanız gerekiyor. İşte catastrophe... Oyunun hemen başından canınızı sıkacak bir şeyi var. O da, practice yapmadan oyuna başlayamamanız. Başlıyorsunuz aslında, ama arcade ve catastrophe mod'larını açmanız için önce alıştırma yapmanız gerekiyor. Burada başarılı olduktan sonra oyunu sakin sakin oynayabiliyorsunuz. Career mod'unu açmak için de arcade mod'unda başarılı olmanız gerekiyor. Karşılıksız bir şey yapılmıyor mu bu oyunda ya? Ne çıkarcı oyun!

MegaRace 3'te yeni olan bir şey daha var. O da aracınızın `-i`, `-e` ve `-den` hali. Yeni oyunda aracınızı; `attack`, `defence` ve `speed` olmak üzere 3 farklı şekilde kullanabiliyorsunuz. Bu mod'ların hepsini oyun boyunca kullanmak zorundasınız. Mesela attack mod'unda rakiplerinizi durdurmak için ateş ediyorsunuz. Defence mod'unda da gelen saldırılardan korunuyorsunuz. Speed mod'undaysa çok hızlı bir şekilde gidebiliyorsunuz. Tabii bunların hepsini yoldan topladığınız power-up'ların sayısı kadar yapabiliyorsunuz. Ayrıca mod değiştirdiğiniz zaman aracınızın görüntüsü de değişiyor. Mesela defence mod'unda kaplumbağa gibi bir şey oluyorsunuz. Nasıl benzetmeyse artık...

« Oyun yeni haliyle MegaRace'den daha çok Wipeout'a benziyor. Ama bozmayın moralinizi! »







MegaRace 3'te 25'den fazla yol bulunuyor. Yollar Wipeout'ta olduğu gibi tünel şeklinde ve inişli-çıkışlı tasarlanmış. Ayrıca eski MegaRace'lerdeki gibi tepetaklak olmanız için yapılmış dik yokuşlar da bulunuyor, ama... Bakın sorun buldum! Oyunun bu noktalarda heyecanı azalıyor. Yani MegaRace 2'de olduğu gibi tavanda ters gitmek, MegaRace 3'te o kadar eğlenceli değil. Aslında oyunun oynanışı da MegaRace 2'deki kadar eğlenceli değil, çünkü araçlarda fizik diye bir şey yok. Sanki içleri boşmuş gibi hareket ediyorlar. Duvarlara çarptığınız zaman da geri tepmekten başka hiçbir tepki vermiyorlar. Bu olay hem oyunun atmosferini dağıtıyor, hem de aracınızı kontrol ettiğinizi hissedememenize neden oluyor. Dolayısıyla oyunda bir boşluk oluşuyor. MegaRace 2'deki gibi aracınızın bir `ağırlığı` olsaydı veya duvara çarptığınız zaman aracınız tepki verseydi, oyun çok daha eğlenceli olurdu.

Hız olayı...

Rollcage, Dethkarz gibi MegaRace tarzındaki oyunlardaki en vurucu şey, oyuncuya verilen hız hissidir. Oynanıştaki boşluğa rağmen MegaRace 3'te hız hissinin size tam olarak verildiğini söyleyebilirim. Cryo Interactive bu olayı kesinlikle çok iyi kotarmış. Normal hızda gi-









derken bile oyuna kendinizi kaptırıyorsunuz. Speed mod'undaysa her ne kadar biraz başınız dönse de, tam anlamıyla film kopuyor. İşte oyunun en vurucu kısmı... Bu arada, ne kadar hızlanırsanız hızlanın yavaşlamanız gerekmiyor. En hızlı olduğunuz zaman bile çok az hız keserek virajları alabiliyorsunuz. Sonra da bir virajınız oluyor (eheh).

İyi bir haberim daha var! MegaRace'in MegaRace olmasını sağlayan acur spikerimiz yine bizlerle! Her zamanki gibi yarış aralarında ortaya çıkıyor ve konuşup duruyor. Bir şeyler anlatıyor. Oyundaki `olmazsa olmaz`lardan biriydi, unutulmaması iyi olmuş. Ama o kız yok. Bu iyi olmamış bak!

Eğer MegaRace 2'deki araba ve silah satın almayı arıyorsanız, MegaRace 3'teki career mod'unu deneyin. Bu mod'da aynı MegaRace 2'de olduğu gibi para kazanıyorsunuz ve kazandığınız paralara aracınızı geliştirebiliyorsunuz.

Mega Mega Race!

MegaRace 3'teki grafik kalitesi gerçekten oldukça iyi. Kaplamalar kaliteli ve araçların tasarımları oyunun tarzına uygun, ancak ne yazık ki her şey kusursuz değil. Bazı haritalar gerçekten çok iğrenç tasarlanmış. Öyle ki, neyin ne olduğu belli bile olmuyor. Yine de oyunun geneline bakınca grafiklerin hiç fena olmadığını görebilirsiniz, ama her şeye rağmen sanki MegaRace 2'nin grafikleri daha iyiydi, en azından farklıydı. Ses konusundaysa herhangi bir sorunumuz yok. Her şey çok iyi, ancak müzikler biraz daha hareketli olabilirdi. Aslında bu tarz oyunlarda rock ağırlıklı müzikler kullanılmalı.



Bilgi İçin •	megarace3.cryogame.com
Yapım •	Cryo Interactive Entertainment
Dağıtım •	Dreamcatcher Interactive
Minimum Sistem •	PII-400, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sistem •	PIII-600, 128 MB RAM, 64 MB ekran kartı
Multiplay •	Var
Tür •	Yarış
Artılar •	İyi grafikler. Hızlı oynanış. Fazla harita sayısı.
Eksiler •	Eski MegaRace tarzının kaybolması. Oynanıştaki boşluk.
Son Karar •	MegaRace 1'i ve 2'yi sevenler şuraya, sevmeyenler şuraya geçsin. MegaRace'in kendine has tarzını seviyorsanız, bu oyunu sevmeme olasılığınız çok fazla, ancak daha önce MegaRace oynamamışsanız veya oynayıp da sevmemişseniz, işte o zaman sorun yok.
Alternatifler •	Dethkarz-%84
	Rollcage II-%85
	New York Race -%75

LEVEL NOTU %72

MegaSonuç

Anlaşılan o ki, Cryo, MegaRace 3'ü tasarlarken eski oyuncuları pek düşünmemiş. Tamamen farklı yepyeni bir oyun yapmış. Bunu yapması ne kadar iyi olmuş bilmiyorum ama, hayal kırıklığına uğradığım da kesin. Her şeye rağmen MegaRace 3 kesinlikle oynanmadan kenara atılacak bir oyun değil. En azından oyuncuya hız duygusunu verebiliyor ve grafikleri hiç fena sayılmaz. Son olarak: Eğer MegaRace serisini seviyorsanız, bu oyundan pek hoşlanmayacaksınız, ama; yeni, hızlı ve fantastik bir yarış oyunu arıyorsanız da, şu sıralar MegaRace 3'ten başka da alternatifiniz yok..

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

warrior kings

Fantastik bir strateji yapmak güzel fikir! Ama çökmeden çalıştırabilmesi için fantazi kurmak apayrı bir şey?

Warrior Kings yapımı açıklandığından beri beni en çok heyecanlandıran oyunlardan birisiydi. Warhammer: Dark Omen'dan bu yana şöyle ağız tadıyla güzel bir fantazi içerikli strateji oynamamıştım. Warrior Kings ise oynanışı ile bu oyuna çok benziyordu ve bende uykusuz gecelerin hayalini kurarak oyuna başladım. Ama uykusuz geceler stres dolu gecelere döndü ve ben en fazla iki gün dayanabildim. Bunun sebeplerini size tüm yazı boyunca aktaracağım ama önce konumuzdan başlayalım. Oyuna yönetimdeki kötü lorda baş kaldıran ve bu sebepten dolayı öldürülüp krallığı elinden alınan bir derebeyinin oğlu olarak başlıyoruz. Babamız öldürülürken biz son anda sadık bir iki birliğimizle beraber yakındaki bir adaya kaçıyoruz ve geri dönmek üzere mücadelemize başlıyoruz. Hikaye böyle başlıyor ama oyun boyunca yaptığımız seçimler sonucu akış çok daha farklı bir yöne kayarak çok daha değişik bir biçimde sonuçlanabiliyor.

İlk iki görev birliklerimizi tanımamız için tasarlanmış nispeten kolay görevler. Bu arada dört farklı tip olan birliklerinizi nasıl kullanacağınızı, zayıf ve güçlü yanlarını öğreniyorsunuz. Tüm bunları tutorialdan öğrenirim derseniz bence uğraşmayın çünkü oyunun tutorial'ı çok zayıf ve olanı biteni genel olarak açıklamaktan başka bir şey yapmıyor.



Savaşların bu kadar renkli olduğuna bakmayın. Herşey güzel grafikler yapmakla bitmiyor.

Hep bu zavallı köylüler

Genel oynanış olarak Warrior Kings diğer gerçek zamanlı stratejilerden pek farklı değil. Gene kaynak topluyor ve bunları kullanarak birim üretiyorsunuz. Her birim belli bir binada üretilebiliyor. Kaynaklar köylüler tarafından villa-ge'lar da toplanıyor ve eğer bir kaleniz varsa arabalar tarafından (at arabası tabii ki, ne olur alınmayın ama öyle emailler geliyor ki bazen bu tip şeyleri açık açık yazmak gerekiyor) buraya taşınıyor. Bu arabaların rotası değiştirilebiliyor ve tıpkı diğer birimler gibi yok edilebiliyor. Daha doğrusu sürücüsünü öldürüp yerine kendi köylünüzü koyarak arabadaki tüm kaynakları ele geçirebiliyorsunuz. Kaynakları ele geçirme oyuna bir akıncı esprisi katmış. Yani birliklerinizle düşmanın içine sızıp arabasını ele geçirdikten sonra kaçarak onu devamlı olarak yıpratabilirsiniz. Böylelikle üretimle fazla uğraşmak yerine rakibinizin kaynaklarını kullanmış olursunuz. Bu ayrıntı dışında eğer bir strateji oyuncusu iseniz oyunda size yeni gelecek hiç bir özellik yok. Ana görevler kendi altında bir sürü göreve ayrılarak oyun içinde beklenmeyen maceralar yaratılmak istenmiş. Mesela toprakları ele geçirirken bir kasabaya rast geliyorsunuz ve oranın valisi " aman lordum canım lordum, bana 500 yiyecek ver çok aç kaldık" diyor. Siz de uğraşıp bu adam 500 yiyecek sağlıyorsunuz. O da sizin hizmetinize giriyor. Görevlerde bazen bir seçim yapmak zorunda kalıyorsunuz. Bu seçime göre kaderiniz belli oluyor. Kısacası görevler hazırlanırken yaşayan bir fantastik dünya yaratılmaya çalışılmış. Senaryonun gidişatıyla beraber oyunun genelinde hikaye gayet hoş yazılmış.

« Siyah botlu bir köylü görürseniz sorun bakalım o botları nereden bulmuş »



Savaşlar ve ekonomi

Savaşlarda tüm stratejik öğeler kullanılmış diyebiliriz. Deniz ya da hava birimleri mevcut değil. Elinizdeki dört tip farklı birlik ise klasik


Çok heyecanlı görünüyor değil mi? Oysa oyun birazdan çökecek.



taş, kağıt, makas mantığıyla oluşturulmuş. Yani her birliğin bir düşman tipine göre avantajı ve başka bir düşman birliğine göre dezavantajı var. Warrior Kings'te de tıpkı Shogun'daki gibi büyük ölçekli savaşlar yapabiliyoruz. Fakat Shogun'dan farklı olarak kale kuşatmaları da yapabiliyoruz. Kuşatmalarda mancınık ya da kuşatma kuleleri gibi silahlar kullanabiliyoruz. Kaleleri ele geçirmek için illaki saldırmak gibi bir zorunluluğumuz yok. Uzun bir kuşatma yapıp rakibin yiyeceğinin bitmesini de bekleyebiliriz. Bu durumda düşman askerlerinin savaş gücü oldukça düşüyor ve bizim için çok daha kolay bir lokma oluyorlar.

Bilgi İçin	www.microids.com
Yapım	Black Cactus
Dağıtım	Microids
Minimum Sistem	P 350, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII 733, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı
Multiplay	8 oyuncu, LAN
Tür	Strateji
Artılar	Yaklaştıkça seslerin ayrıntılı olması güzel düşünülmüş. Müziklerde sıkıcı değil. Oyunun çökmediğini varsayarsak herşeye hakimsiniz diyebiliriz.
Eksiler	Grafikler hoş ama ayrıntılar atlanmış. Zayıf veya eksik animasyonlar var. Ağırlıklı olarak senaryo ile götürülen ve oyuna yedirilmeye çalışılan fakat uygulamadan dolayı kaybeden bir atmosfer. Devamlı çöküyor.
Son Karar	Çok daha iyi alternatifler varken süslü bir kokona ne işinize yarar ki?
Alternatifler	Battle Realms-%67
	Empire Earth-%87
	Myth 3: The Wolf Age-%81

LEVEL NOTU %55

Gözetleme kuleleri ve yüksek duvarlar stratejik yerlerde büyük önem taşıyor. Aynı şey kaynaklar için de geçerli. Altın madeni çok sık bulunan bir şey değil. Bu gibi durumları dengelemek için daha fazla bulunan odunu kalemizdeki dükkanlarda satarak altın elde edebiliyoruz. Bazı savaş birimleri yiyecek tüketmiyor fakat altın tüketiyor.

Yiyecek demişken uzun seferlere çıkan birimlerimizi içi yiyecek dolu arabalarla desteklememiz gerekiyor. Bu arabalar okçular için de bir kaynak oluşturuyor. Çünkü birimlerimizin okları bitebiliyor. Bu da atış aralıklarının seyrelmesine sebep oluyor. Özellikle binalara çok zarar veren ateşli oklar oldukça çabuk tükeniyor.

Oyunda en çok işinize yarayacak olan birimler scout ve spy olabilir. Scout çok hızlı bir birim ve görüş açısı çok geniş. Ayrıca dere tepe demeden her türlü yer şeklini çok hızlı bir şekilde aşabiliyor. Bu da rakibimizin birliklerini saptamak için çok işimize yarıyor. Spy ise rakibinizin kılığına girerek düşman binalarını kundaklayabiliyor. Bir spy'ı ancak başka bir spy fark edebiliyor. Ama size bir tiyo vereyim. Köylülerinizin arasında siyah botlu birisi varsa bu bir spy'dır. Gönül rahatlığıyla idam edebilirsiniz. Değilse bile işinizi garantiye almış olursunuz. Nasılsa bir köylü yalnızca 50 food'a mal oluyor.

Yapamayan zeka

Yapay zekanın pek parlak olduğunu söyleyemeyeceğim. Hafif süvarilerinizle biraz tırtıklayıp geri çekilirseniz düşman sizi mutlaka takip ediyor ve tuzağınıza düşüveriyor. Formasyon almış birlikleriniz bir kapıdan geçeceklerse formasyonlarını bozup kapıyı geçtikten sonra tekrar oluşturmayı akıl edemiyorlar. Bunun yerine geri dönüp arka kapıdan çıkmaya filan çalışıyorlar. Birimlerinizin yüzünü bir yere döndürmek için onları araba gibi kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Şu tarafa bakın diyemiyorsunuz. Ordular için genel formasyonlar yok. Her birimi savaş alanında tek tek oturtuyorsunuz. Ana karakteriniz bölümleri geçtikçe belli yeteneklere kavuşuyor ama bunun için yapılmış efektler çok zayıf. Ne yaptığını pek anlayamıyorsunuz. Oyunun ana haritasında belli bir strateji çizemiyoruz. Senaryo nereye giderse bizde onu takip ediyoruz.

Çökertmeden Halilim

Herhangi bir oyunu oyunun tam ortasında ne olursa sinirleriniz tepenize vurur? Tabii ki oyundan sizin hatanız olmadan çıkmanız ve save etmemiş olmanız, değil mi? Sağolsun sık sık çökerek Warrior Kings bu konuda tam performans gösteriyor. Oyun her görevde en az iki kez çöküyor. Bu yüzden sık sık save etmenizi tavsiye ederim.

Bence Warrior Kings bir hayal kırıklığı. Grafikler fena değil ama oynanabilirlikte ve oyunun çalışmasındaki hatalar göz ardı edilebilemeyecek derecede batıyor. Güzel fikirlerin ufak ayrıntıları kullanışlı hale getirmeden piyasaya sürülmesi halinde neler olabileceğine dair çok iyi bir örnek. Shogun: Total War dururken bence yüzüne dahi bakmayın..

Burak Akmenek | burak@level.com.tr







hooligans stormovereurope

We are the Champions!

Hooligan olmak zor iş. Kafa yar, kafanı kır, karın deş, sarhoş ol, polislerle kavga et, jop ye... Ha bir de, kafanı sıfıra vur. Yorucu iş. Yine de `Olsun, ben de holigan olmak istiyorum, ne yapabilirim?` diyorsanız, alın size Hooligans: Storm Over Europe! (yok, kızmadım)

Bu oyun bir RTS, ama diğer RTS'lerden çok farklı. Öyle ya, başka hangi RTS oyununda sarhoş olduktan sonra bağıra çağıra sokaklarda dolaştınız daha önce?

Storm Over Europe



Hooligans daha önce işlenmemiş bir konu üzerine kurulmuş. Oyunda bir grup holiganı kontrol ediyorsunuz (daha doğrusu kontrolden çıkarmaya çalışıyorsunuz). Ne yapmanız gerektiği, bölüm başlarında video'lu bir brifingle size anlatılıyor. Mesela ilk bölümde bir takım lideri ve on adamınızla birlikte stada girmeye çalışıyorsunuz. Bunu yapmak için de iki ufak engeli aşmak zorundasınız: Polisler ve karşı takımın taraftarları.

Oyuna, ikisi takım lideri olan altı-yedi kişilik bir holigan grubuyla başlıyorsunuz. Tabii ki bu yedi kişiyle polisi ve karşı takımın taraftarlarını aşıp stada girmek çok zor. Onun için hemen kendinize holigan kriterlerine uyan yeni ve şişman arkadaşlar arıyorsunuz (zayıf da olur, ama genelde şişmandırlar). Bu arkadaşları kendinize çekmek içinse dans etmek veya `heyo, heyooo` diye tezahurat yapmak gibi birkaç aktivitede bulunmanız gerekiyor. Bunları yapınca yoldan geçenler galeyana geliyor ve aranıza katılıyor. Bu şekilde gitgide çoğalıyorsunuz. İşte oyundaki eğlence bundan sonra başlıyor. Düşünsenize, yüzlerce adam toplamışsınız ve bağıra çağıra sokaklarda dolaşıyorsunuz. Bununla kalmıyor, çevredeki dükkanların camlarını indirip soyabiliyorsunuz. Kısacası, tam anlamıyla ortalığı dağıtıyorsunuz. Bu kısım aynı zamanda yapılanma sürecinizi oluşturuyor. Yani hem kendinize yandaş bulup çoğalıyorsunuz, hem de dükkanları soyup para kazanıyorsunuz. Peki para kazanmak size ne sağlıyor? Eğer para kazanmazsanız, adamlarınıza söz geçirmeniz zorlaşıyor, çünkü kazandığınız paralarla bara giderek onlara bira ısmarlıyorsunuz ve cesaretlenmelerini sağlıyorsunuz (bira ısmarlayarak bardan yeni adamlar da toplayabiliyorsunuz). Sonra da oyunun aynı zamanda RPG özellikleri taşıdığını farkediyorsunuz! Evet, adamlarınızın; vicdan, öfke, sadakat, sarhoşluk durumu ve korku gibi kriterleri var. Bu kriterler size bağlı olarak değişiyor. Eğer adamınıza bira içirip onu sarhoş etmezseniz, cesareti kırılıyor ve sözünüzü dinlemiyor (çok içerse de dinleyemiyor). Veya gözlerinin önünde arkadaşları bir bir ölüyorsa, size olan inancı azalıyor ve sadakatini kaybediyor.







HooliganSims

Aslına bakarsanız Hooligans: Storm Over Europe'un mantığı ve oynanışı Commandos'a biraz benziyor. Çok fazla adamınız yok. İstediğiniz adamları seçiyorsunuz ve saldırması için komut veriyorsunuz. Yani genel RTS'lerde olduğu gibi ufak ufak binlerce adamınız yok, ama kalabalık olduğunuz zamanlar da pek az değil. Hooligans'da ayrıca Heist, Grand Theft Auto ve The Sims'den de bir şeyler var. Mesela arabirim The Sims'deki ile neredeyse aynı. Bir objenin veya adamın üzerinde mouse'un sol tuşunu basılı tutunca karşınıza birkaç daire çıkıyor. Bu daireleri seçerek istediğinizi yapabiliyorsunuz. Mesela; `yumruk` saldırmak, `para` soymak ve `tuğla` şekli de tuğla atmak için. Fakat bu noktada bir de sorunumuz var: Diyelim ki canınız sıkıldı ve durup dururken adamınızın yoldan geçen birine saldırmasını istediniz. O adamın üzerinde basılı tutup `yumruk` şeklini seçmeniz gerekiyor, ancak adam hızlı yürüdüğü için onu yakalamanız biraz zaman alıyor. Bu da biraz sıkıcı ve yorucu oluyor.

Oyunun Heist ve Grand Theft Auto'ya benzeyen bir yanı var. Bu da tahmin edeceğiniz gibi şiddet içermesi ve yasadışı işler yapıyor olmanız. Bu da oyunun bizde olmasa bile, en azından dışarıda yasaklanma oranını artırıyor. Sonuçta holiganlık hiç hoş olmayan bir şey ve bu oyunda


Polislerin olmadığı bir zamanda binaların camlarını indirin. Parayı aldıktan sonra da kaçın.


Bazı bölümlerde araba da kullanabiliyorsunuz.

da bir holiganın yapması gereken her şeyi yapıyorsunuz. Yaşı ufak olan oyuncular ve özellikle de futbol fanatikleri bu oyuna pek yaklaşmasa iyi olur.

Parlak kafa

Hooligans grafik ve kamera konusundaysa Gangsters'i hatırlatıyor. Oyunu izometrik görüş açısıyla oynuyorsunuz. Yalnız grafik açısından bazı problemler var. 3D kart desteklenmiyor ve bu yüzden grafikler bu tarzdaki diğer oyunlara oranla çok basit ve kalitesiz kalıyor. Grafikler 640x480'den 1024x768'e kadar çıkabiliyor. Buna karşın 1024x768'de hem sistem aşırı zorlanıyor, hem de grafikler temiz gözükmüyor. 640x480'de ise grafikler iyice tatsızlaşıyor. Bunların yanında karakterler fena gözükmüyor. Fakat detaya girilmediği de çok açık.

Tamam, grafikler iyi sayılmaz, ama canınızı sıkmayın. Oyunu oynarken bunu hissetmiyorsunuz bile. Çünkü sesler ve müzikler sayesinde hemen holigan havasına giriyorsunuz. Yaptığınız tezahuratlar, karşı takımın tezahuratlarıyla birleşince ortalık ayağa kalkıyor. Rock tarzındaki müzikler de oyuna tam uyum sağlıyor ve atmosferi tamamlıyor.

Bakın bir de şöyle bir şey var...

Hooligans: Storm Over Europe'de ondan fazla single-player bölüm bulunuyor. Bu da oyunun kısa zamanda bitmesine neden oluyor, ancak multiplayer'a verilen destekle bu açık kapanıyor. Oyunu Internet veya LAN üzerinden beş farklı haritada oynayabiliyorsunuz (4 kişiye kadar destekleniyor). Multiplayer mod'unda herkes kendine bir takım seçiyor ve birbirine giriyor. Bu tip bir oyunda multiplayer'a destek verilmesi çok ilginç. Belirteyim.

Oyunda ilerledikçe silah da kullanabiliyorsunuz. İlk bölümde sadece sokaktan topladığınız tuğlaları kullanabilirken, ilerleyen bölümlerde molotof kokteyli ve tabanca gibi silahlarla ortalığı dağıtıyorsunuz. Ayrıca motor kullandığınız bölümler de var. Yalnız, oyunda RPG özellikleri de olduğundan motoru her adamınız kullanamıyor. Aynı şekilde silahlar da öyle. Mesela tabancayı sadece takım lideri kullanabiliyor.

Oyunun grafikler dışında bir sorunu daha var, o da yapay zeka. Polislerin dibine kadar girdiğiniz halde, nasıl oluyorsa sizi görmüyorlar ve es geçiyorlar. Siz de çoğu zaman rahatça yanlarından kaçıp gidebiliyorsunuz. Tabii ki karşı takımın taraftarlarının da polislerden aşağı kalır yanı yok. Sizi gördükleri yerde saldırmaları gerekirken, boş boş çevreye bakıyorlar. Ancak aralarına girdiğiniz zaman saldırıyorlar. Yapay zekadaki bu sorunlara karşın oyun yine de zor. Eğer iyi yapılanmazsanız iki dakikada kendinizi alaşağı edilmiş olarak bulursunuz.

« Düşünsenize, yüzlerce adam toplamışsınız ve bağıra çağıra sokaklarda dolaşıyorsunuz. »

We are now loading!

Hooligans tamamen eğlence üzerine kurulu bir oyun. Özellikle loading ekranında 'We are now loading!' diye tezahuratlar duyunca ölmekten güldüm (hımm). Bunun yanında zaten oyunda yaptığınız her şey sizi eğlendiriyor.

Hooligans: Storm Over Europe, stratejiyle RPG'yi eğlenceli bir şekilde birleştirmeyi başarmış. Oyunu oynadıkça aslında ne kadar detaylı olduğunu farkediyorsunuz. Ayrıca bugüne kadar denenmemiş bir şeyi denemesi de oyunu ilgi çekici hale getiriyor, ama dedim ya, oyundaki şiddet unsurları çok fazla. Bu da Hooligans'ı herkesin oynamasını engelleyecektir. Yine de, eee, ben biraz adam toplayıp geliyorum.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



Bilgi İçin	www.hooligans-thegame.com
Yapım	Darxabre Games
Dağıtım	Darxabre Games
Minimum Sistem	PII-300, 64 MB RAM, 4 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-600, 128 MB RAM, 8 MB ekran kartı
Multiplay	Var
Tür	Strateji
Artılar	Güzel fikir. Detaylı oynanış.
	Sesler ve müzikler havayı veriyor.
Eksiler	Grafikler çok küçük. Yapay zeka kıt.
	Kontrol rahat değil.
Alternatifler	Gangsters 2 %63
	Heist %63
	Beatdown %30

LEVEL NOTU %75

Holigan'ın Post-It'i!

Bugün yapılması gereken işler

- Gece çok bira içtin, uyanmayı unutma.
- Sabah kalkınca saçını sıfıra vur.
- Maç için çivili meşe ağaçları topla.
- Kafanı kırmızıya boya.
- Barfiks çek.
- Akşam saçını -1'e vur.
- Maça git.
- Olay çıkar.
- Karşı takımdan en az iki taraftar ye.
- Polisten de jop ye.
- Stada gir, maç izleme. Olay çıkar.
- Maçtan çık. Olay çıkar.
- Bira iç. Eee, olay çıkar.

kickoff2002

Her oyun şişmanlar da Kick Off geri kalır mı?





Kick Off birçok kişi için birden fazla şey ifade eder. Uykusuzluk, heyecan, kırık joystickler, mavi mavi disketler ve... Çocukluğumuz... Kick Off, `90'lı yıllarımızı Amiga'nın başında yarı-felç halde geçirmemize sebep olan oyundu. Kick Off'un milenyum versiyonu Kick Off 2002 ise belki 2000'li yıllarımızın PC'nin başında geçmesine sebep olmayacak ama en azından zamanda bir yolculuk yapmamızı sağlayacak.

Şişko Kick Off

Eskiden oynadığımız oyunlarla eninde sonunda 3D olarak yeniden karşılaşıyoruz. Yalnız bu noktada bazı sorunlar ortaya çıkıyor. 3D olarak yeniden yapılan oyunların hem oynanışı zorlaşıyor, hem de eski oyunun havası kayboluyor. Eski oynanışı ve havası korunarak PC'ye aktarılan oyun sayısı çok azdır (aklıma bile gelmiyor). Mesela Amiga'daki Lemmings çok eğlenceliydi ve bir hitti, ama PC'deki Lemmings Revolution `eski Lemmings`i oyunculara veremedi (yuvarladım zaten o CD'yi şarampole).

Kick Off 2002, 3D versiyonu yapılan oyunlara oranla biraz daha farklı. Oyun 3D, ancak görünüş olarak eskisinden hiç farkı yok. Yani sahayı sadece bir açıdan görüyorsunuz ve bunu değiştirme olanağınız yok (pilot kamera). Bu da oyunun eski havasını korumasını sağlıyor. Zaten FIFA gibi yapılmaya kalkılsaydı, Kick Off olmazdı.

Eskisi gibi...

Kick Off 2002'de içinde Türkiye'nin de olduğu 204 uluslararası takım bulunuyor, ancak oyuncuların gerçek isimleri kullanılmamış. Bu da oyun için oldukça önemli bir eksi. Yine de bunun dışında pek sorunumuz yok. Oyunda; Challange, Leagues, Cup ve Exhibition gibi mod'lar bulunuyor. Eskiden olduğu gibi bu mod'ların hepsini istediğiniz şekilde oynayabiliyorsunuz (ligde kaç takım olacağını veya hangi takımların katılacağını kendiniz belirliyorsunuz). Bunun yanında takımları da değiştirebiliyorsunuz.

Oyunun kamerası dışında oynanışı da aynı şekilde korunmuş. Eski Kick Off oyunlarındaki gibi top ayağınıza yapışmıyor ve oyunun yarısı topu kovalamakla geçiyor (en azından ben kovalıyorum, tutamıyorum). Bu da demek oluyor ki, eski bir Kick Off hastasıysanız, oyuna ısınmanız hiç zor olmayacak. Futbolcuların sahaya aynı şekilde çıkması, sahaya çıkarken konfetilerin yağması ve ekranın solundaki radara kadar her şey, bu oyunun Kick Off olduğunu size hatırlatıyor. Bu arada, oyunda sadece iki tuş kullandığınızı da belirtmeliyim. `Shift` orta yapmaya, `Ctrl` ise şut çekmeye ve pas vermeye yarıyor. Tuş karmaşasının olmaması harika bir şey.

Kick Off 2002'nin grafikleri de hiç fena sayılmaz. Zaten grafiklerin sadece eski Kick Off oyunlarının havasını vermesi yeterli. Kaldı ki, detaya girilmemesine rağmen grafikler gayet yumuşak. Futbolcuların hareketleri de oldukça gerçekçi, ama grafiklerde her zamanki olağan sorun var: Seyirciler. Seyircilerimiz copy-paste yapılmak suretiyle çoğaltılmış ve katlama izlerine göre tribünlere özenle yapıştırılmış. Bu olay artık canımı sıkmaya başladı. Sensible'daki seyircilere bakıyorum da, o zaman 512 kb'la daha iyisi yapılmış. Eski Kick Off'lardaki seyirciler de daha iyiydi.



Kick On

Kick Off 2002, devamı yapılan yeni nesil 3D oyunlara oranla, PC'ye çok sarsıntısız bir iniş yapmış. Yani oyunun Amiga versiyonundan hemen hemen hiçbir farkı yok. Bunun en önemli nedeni de, oyunun tam anlamıyla 3D yapılmamış olması. Dedim ya, eğer ki bu oyun FIFA gibi tam anlamıyla 3D olsaydı, Kick Off'un havasını kesinlikle veremezdi. Dolayısıyla Kick Off 2002 için, takriben, `3D olunca mahfolmuş, ben eski Kick Off'umu istiyorum` ebatlarında bir deyişte bulunmanız yanlış olur. Kick Off 2002'yi sevin.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin	www.acclaim.com
Yapım	Acclaim
Dağıtım	Acclaim
Minimum Sistem	P 200 MMX, 32 MB RAM, 4 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	P2-400, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Spor
Artılar	Eski Kick Off oynanışı. Eski Kick Off kamerası. Her şey hatırladığımız gibi.
Eksiler	Zor kontroller. Birkaç ufak bug.
Son Karar	Eski bir Kick Off fanatiğiyseniz Kick Off 2002'yi çok seveceksiniz, ancak daha önce hiç Kick Off oynamadıysanız bu oyundan nefret edebilirsiniz.
Alternatifler	FIFA 2002 – Kasım 01 %92 Kick Off 97 – Temmuz 97 %50 Kick Off 98 – Mart 98 %80

LEVEL NOTU %72

cossacks theartofwar





Kazaklar kovalasın sizi!

Kaslında Sinan efendi getirip önüme koyana dek Cossacks oynamamış bir insan evladı idim. Ne yapayım, her çıkan oyunu oynamaya ömür mü yeter? Ayrıca ben oynamak istesem de çoğu zaman oyunları ortamda bulmak mümkün olmuyor. Ama tabii müdür getirip masaya bırakınca, bir de üstüne şirinlik muskası bir gülücükle reca edince ister istemez en olmayacak oyunu bile oturup yazıyor insan. Hele o gülüşün iki metre yukarıdaki bir surattan geldiğini ve aslında dikkatli bakınca gülüş değil de uykusuzluktan kaynaklanan delirme alametleri olduğunu farkedince, askerde de dedikleri gibi "seve seve" oynayıp, yazıyor insan.

Art of War ilk oyun olan European Wars için çıkmış bir ek görev pakedi, haliyle o olmadan kurulup çalışmıyor. Peki European Wars ne derseniz, o zaman hiç Cossacks oynamamış olduğunuz ortaya çıkar. Ve aslında eğer Age of Empires türü tarihi RTS'lerden hoşlanıyorsanız, Cossacks oynamamış olmak hayli büyük bir kayıp sayılabilir. Ya da sayılmayabilir. Çünkü şahsen ana oyunda da, ek görev pakedinde de çok gıcık olduğum noktalar oldu ve biraz asabım bozuldu, bozulmadı değil.

Tarihi gerçekler...

Cossacks aslında 17 ve 18inci yüzyıllarda Avrupa'daki ülkeler arasındaki savaşları konu alan geniş kapsamlı bir RTS. Bu dönemler keşif ve kolonileşmenin en yoğun olduğu, haliyle "medeni" ülkelerin "barbar toprakları" paylaşmak için birbirinin gırtlağını kestiği zamanlardır.



Orta Çağ karanlığında "din" adına yaptıkları savaşları artık doğrudan "altın" için yapmaya başlamış, böylece en azından ikiyüzlülüklerinden bir nebze olsun kurtulmuşlardır. Sakın bu satırları okuyunca Batı düşmanı felan olduğum sanılmasın, sadece kendilerini medeniyetin beşiği gibi görmelerine ve geri kalan herkesi aşağılamalarına fena gıcık kapıyorum, o kadar. Yoksa onlar da sizin, benim gibi insan. İyisi iyi, denyosu tam denyo, pek fark yok yani.

Cossacks'ı benzerlerinden ayıran en önemli özelliklerden bazıları hayli detaylı bir ekonomik sisteme, cidden hoş grafiklere ve tarih kitaplarında olmuş savaşlara yer vermesidir. Ek görev pakedinde de bu durum pek büyük bir değişikliğe uğramadan devam ediyor. Görev pakedinin getirdiği çok büyük bir yenilik yok aslında, tamamen yeni Campaign ve Single Mission senaryoları var. Oyun ilkinde olduğu gibi detaylı, ilkinde olduğu gibi güzel grafiklere sahip. Ve ilkindeki hatalar aynen devam ediyor.

Hatamı bağışlayın...

İlk oyundaki en zayıf noktalardan biri senaryodaki önceden hazırlanmış olayların hayli kötü düzenlenmiş olması ve oyuncuyu ille de belirli bir noktaya sürüklemesiydi, çoğunlukla da çok kötü durumlara düşebileceğiniz bir noktaya. Ek görev pakedinde de bu durum pek düzelmemiş, yani bu heriflerden hangisi görev senaryolarını hazırlıyorsa, ya psikopat ya da ne yaptığının farkında değil. Sırf bu sebepten senaryolar ilkine oranla daha da kazık hale gelmiş. Yani sonuçta bu bir oyun değil mi? Elimde 3 tanecik gemi varken karşıma ardı ardına bir dolu korsan filosu çıkarmanın ne anlamı var ki şimdi? Mahsus yapıyorlar, sinire verdim kendimi. Siz de vereceksiniz.

Hadi bunu geçelim, ama ekonomik yapıya ne demeli? Tamam bir ordu durduğu yerde bile altın ve yiyecek tüketir, topların ateşlenmesi için de barut ve merminin harcanması çok mantıklıdır. Bunlara diyecek zerre kadar lafım yok. Ama hangi tersane koca bir filonun salvolarına yarım düzine kadırga üretebilecek denli uzun dayanabilir? Savaşın ana kuralı şudur, yapmak her zaman yıkmaktan ucuza gelir. Ama Cossacks bunun tam tersini iddia eden bir oyun. Ne demek istediğimi merak ediyorsanız oyunda iki tanecik "Ship-of-the-line" yapın ve düşmana ateş açtırın. Yarım düzine düşman binası yıkılana dek hazinenizin dibini göreceksiniz!

Buna bir de "Türk" medeniyeti diye oyuna koydukları abidik gubidik mimarisi olan binaları ekleyince, ben şahsen Cossacks oynamaktan soğur gibi oldum. Teknoloji araştırmak için minare inşaa edildiği hangi Müslüman ülkede görülmüş ki? Medrese dese anlarım ama, minare ne? Ayrıca binalar da çöl bedevisi mimarisine sahip, yahu bu adamlar bizden bu kadar mı habersiz? Yuh bize, kendimizi hiç anlatamamışız koca dünyaya! Neyse ya, RTS seviyorsanız, alıp oynayın işte, hiç yoktan iyidir. İyi yanları da olan bir oyun, ama AoE ile filan başa çıkamaz.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Bilgi İçin	www.cossacks.com
Yapım	GSC Game World
Dağıtım	CDV Software
Minimum Sistem	P2-300, 64 MB RAM, 16MB RAM
Önerilen Sistem	P2-500, 64MB RAM, 32MB RAM
Multiplay	Internet ve LAN üzerinden 4 kişi
Tür	RTS
Artılar	Birim animsayonları ve silah efektleri çok iyi. Büyük çarpışmalar oldukça heyecanlı geçiyor.
Eksiler	Birimlerin ve binaların seslendirilmesi çok baştan savma olmuş. Yapay zeka yok gibi.
Son Karar	Her unsuru en ince ayrıntısına kadar denetlemek zorunda olmak bir süre sonra bayıyor. Eğer ölümcül bir Age of fanatiğiyseniz, bunu da deneyebilirsiniz.
Alternatifler	Age of Empires 2 - %93 Cossacks: European Wars - %78 Shogun: Total War - %92

LEVEL NOTU %71

eurofighter typhoon

Simulasyonla stratejinin kesiştiği nokta

Çok uzun zaman olmuştu şöyle ağız tadıyla simulasyon oynamayalı. Aslında konu uzay veya mech simulasyonları olunca hala seve seve oynarım. Ama normal havacılık simulasyonları veya modern savaş uçağı simulasyonlarını karmaşık uçuş teknikleri, bir sürü teknik terim (bunca yıllık oyuncuyum, hala ILS ile CAP arasındaki farkı bilmem), klavyedekinin üç katı tuş kontrolü bilmek gerekmesi yüzünden sevemedim bir türlü. Amiga'mı bıraktığımdan beri karmaşık simulasyonları uzaktan seyretmekle yetindim. Eurofighter Typhoon'a kadar

Altı pilotla savaş kazanmak

Eurofighter Typhoon aslında çok eski ve başarılı bir simulasyon firması olan DiD'nin en son oyunu. Taaa Amiga zamanından beri hafif meşrep, ama oynaması çok zevkli simulasyonlar yapan DiD'den son yıllarda ses soluk çıkmayınca, göçüp gittiler zannetmiştik. Ama yanılmışız. En 1998 yılında çıkarttıkları Total Air War adlı oyunu çıkartmışlardı. Eurofighter Typhoon da az çok TAW'a benziyoru. Normal bir simulasyon olmayan Eurofighter Typhoon'da "görev başladı, pistten kalk; aha sana hedef vur; vurdun mu güzelim, hadi geri dön; oha kırdın uçağı!" modeli bir oynanış yok. Yani belli bir görevi bitirip sıradaki diğer göreve çıkmıyor, arada sıkıcı brifing ekranları izlemek zorunda kalmıyorsunuz. Oyun bir kere başladı mı, sürekli olarak savaştasınız. Size verilen altı pilotu oyunun savaş alanı olan İzlanda üzerindeki NATO havaalanlarından istediğinize sevk ediyorsunuz. Pilotlarınızın uçmadıkları zaman nerede olduklarını ekranın altından takip ediyorsunuz. Havada olmadıklarında dinleniyor, brifing alıyor veya plan yapıyorlar. Eğer bu animasyonları görmek hoşunuza gitmezse, hemen sağdaki Smartview tuşuna basıp, o an hava sahasında olan en ilginç herhangi bir olayı seyredebilirsiniz. Ama genellikle buna vaktiniz olmayacak.









Yine mi sen Dimitri?

2015 yılında Latvia, Litvanya ve Estonya'daki asayişi sağlamak bahanesiyle Rusya bu ülkelere girer. Ama iş bu noktada durmaz va Polonya'ya dalıp Varşova'ya kadar yürür Rus tankları. Anında NATO ülkeleri İzlanda'yı merkez üssü ilan ederek duruma müdahale etmeye çalışıyorlar. (cidden anında, oyunda daha Polonya'nın adı geçer geçmez sizi alarma geçiriyorlar). Bu kargaşada yönettiğiniz altı pilotu kullanarak hem İzlanda'yı gerçekleşmesi kesin olan Rus saldırılarına karşı koruyorsunuz. Savaş ortamı İzlanda ile sınırlı olduğundan Rusya'nın kalbine saldırı yapmak gibi bir şansınız yok. Savaş sürekli devam ediyor. Bir pilotunuz bir görevi daha bitirmeden, ona yeni bir hedef verilebiliyor ve eğer yakıtınıza güveniyorsanız rotanızı oraya çevirebiliyorsunuz. İşi daha da abartıp, aynı anda iki, hatta üç pilotunuzu birden havada kontrol ediyorsunuz. Bu noktada işler biraz karışıyor, çünkü uçakları otomatik pilota alsanız da otomatik pilotun hedefi sizin için vurmak veya piste inmek gibi bir fonksiyonu yok. Allahtan bir pilottan diğerine geçtiğinizde diğer uçak mantıklı bir şekilde rotasına devam ediyor (tabii burnunuzu yere dikip afterburner'ları köklemişseniz, işler değişiyor)

Kapla beni gün ışığıyla...

Genel olarak grafikler teknolojinin biraz gerisinde kalmış. Ama oyunun Operation Flashpoint gibi devasa bir alanda geçtiğini de düşünürseniz, fazla şikayet oyuna haksızlık etmek olur. Ama uçak modellerindeki kaplamalar özellikle dış kamera açılarında bazen bozulabiliyor. Yeryüzü ise çok basit görünüyor ve detaydan yoksun. İnsan hazır havalanmışken biraz "yeryüzü" görmek istiyor.

Uçakları uçurmak müthiş basit. Klavyeden kullanacağınız maksimum 10 ila 15 tuş var. Uçağı da rahatlıkla mouse ile yönetebiliyorsunuz. Yani bu oyundan zevk almak için simulasyon manyağı olmanız gerekmiyor. Tabii tersi bir durum da olumsuzluk yaratıyor. Eğer ciddi bir simulasyon oyuncusu iseniz, Eurofighter Typhoon'un "hafif meşrep" uçuş modeli sizi hiç mi hiç tatmin etmeyecektir.

Eğer benim gibi simulasyonlara uzak kaldıysanız, ama hala içinizde modern bir çelik kuşu uçurma isteği varsa, Eurofighter Typhoon'u denemelisiniz. Ama su katılmamış bir simulator oyuncusu iseniz, tatmin olmama ihtimaliniz çok yüksek.

Sinan Akkol I sakkol@level.com.tr

Bilgi İçin	www.rage.com
Yapım	Rage/DiD
Dağıtım	Talonsoft/Alsan Interactive
Minimum Sistem	PII 266, 64MB RAM, 3D Ekran Kartı
Önerilen Sistem	PIII 500, 128MB RAM, 3D Ekran Kartı
Multiplay	Ağ ve Internet üzerinden 1-8 kişi
Artılar	Oynaması ve alışması çok kolay. Sürekli süren bir savaş oyundan kopmamanızı sağlıyor.
Eksiler	Gerçek simulasyoncular için çok basit kalıyor. Sadece İzlanda'da geçmesi saldırı görevlerini engellemiş. Grafikler eski görünüyor ve bozulabiliyor.
Son Karar	Simulasyonlardan karmaşık oldukları için uzak duruyorsanız geri dönmek için iyi bir fırsat olabilir.
Alternatifler	F16 Multirole Fighter- Şubat 99 - %90 Jane's USAF - Nisan 00 - %87 Total Air War - Aralık 98 - %80

LEVEL NOTU %72

eracer

Abi, yanlış yola sapmış olmayalım sakın?

Bir yarış oyununu kaç türlü geliştirebilirsiniz. Bu türde en son büyük sıçramayı yapan oyun, PS One ve PS2 klasiği Gran Turismo oldu. Gran Turismo'nun başarısının ardından konsollarda GT türünde onlarca yarış oyun çıkmasına rağmen, PC bu konuda biraz güdük kaldı. Motor City Online'ın da patlak çıkmasından sonra ümitlerimizi başka yönlere çeviriyoruz: İşte E-Racer.

E-Racer tam olarak Gran Turismo tarzında, her yanından gerçekçilik akan bir oyun değil. Oyunun ana teması, isminin başındaki "e" harfinde yatıyor: Online bir topluluk içinde yarışmak. Oyunun bu iş için ayrılmış özel bir sitesi bile bulunuyor: www.eracer-online.com. Bu siteye kayıt olduktan (kayıt için ayrıca para istenmiyor) sonra her parkurda dünya çapındaki en iyi zamanlara bakabiliyor, bir yarış grubuna katılabiliyor, kendinize yarış ayarlayabiliyor ve yarım düzine kadar olan yeni parkurları indirebiliyorsunuz. Ama belki de bu sitenin en ilginç yanı, online arkadaşlarınızla yaptığınız yarışların sonuçlarının WAP uyumlu cep telefonunuza gönderilmesi. WAP'lı bir telefonum olmadığından bu özelliği deneme şansım açıkçası olmadı, ama Türkiye'de pek işe yarayacağını da zannetmiyorum.

Koş da koş, için bomboş

Tabii herkes Internet üzerinden oyun oynayamayabilir. Korkmayın, eRacer'ı tek başınıza da oynayabiliyorsunuz. Şampiyona, tek yarış ve zamana karşı yarış seçeneklerinden istediğinizi seçebilirsiniz. Artık hemen hemen tüm yarış oyunlarında olduğu gibi eRacer'da da açılmayı bekleyen bir sürü yeni parkur ve araba var. Çeşitli zorluk seviyelerinde yarış kazandıkça bu parkur ve arabalar da emrinize amade oluyor.

Parkurların konseptleri ilginç sayılabilir, çünkü pek alışık olmadığımız yerlerde yarışıyorsunuz. Bir gemi limanı, kimya fabrikasının içi ve hatta uçak gemisi yarış alanlarınız arasında. Ama bu değişik mekanlar ne yazık ki etkili olarak kullanılamamış. Bunda en büyük etken, parkurların sıkıcı dizayn edilmiş olması. Bir profesyonel tarafından değil de, oyunun editörünü eline geçirmiş herhangi bir kişi tarafından yapılmış gibiler. Arada sırada kesişen yolları, rampalardan uçup üstünüzden atlayan arabaları saymazsanız bütün parkurlar aşırı yavan.

Arabalar ise daha çok GT modellerinde. Tabii Gran Turismo'daki gibi gerçek arabalar yok bu oyunda, ama lisans sorununun üstesinden gelinmesi oyunda hasar kullanılabilmesini sağlamış. Aracınızın aldığı hasar ekranın solunda yüzde olarak gösteriliyor. Ama açıkçası aracın sürüşüne çok fazla etkisi olduğunu ben görmedim. Ayrıca, saatte 130 km ile düz duvara çakılan arabada kaporta kalmaması gerekirken, aracı neresinden vurursanız vurun yanlarından yamulmaya başlaması da ayrı bir dikkat çekici unsur.

Gözümü alamadım senden

Oyunun grafikleri daha ilk görüşte çok daha iyi olabilirmiş gibi bir his uyandırıyor. Araba modelleri fena sayılmasalar da, sıkıcı parkur dizaynı çevredeki çeşitliliğin eksikliği de katıldığında bir süre sonra can sıkabiliyor. Birçok yüzey duvarlara dükkan, orman ve çiftlik kaplaması yapıştırılarak hazırlandığından yarışa ekstra bir boyut katmıyor. Ayrıca yol kenarındaki seyirciler, arada sırada üstünüzden uçan bir uçak veya yuvarlanan bir çalı (bu Amiga'daki Lotus'da bile vardı) gibi en ufak canlandırıcı etkeni oyuna katmaktan itinayla kaçınmışlar. Yarışlarda geride kaldığınızda kendinizi bir Kafka romanının ana karakteri kadar yanlız ve çevrenizi de anlaşılmaz bulmaya başlıyorsunuz. Yanlız, güneş efekti çok hoşuma gitti, neredeyse Gran Turismo'daki kadar hoş olmuş

Ses ve grafik olarak oyunun herhangi bir eksi veya artısı bulunmuyor. Müzikler standart endüstriyel tekno tarzında yapılmış, ve bence ses efektlerinden daha güzel (özellikle anlamsız bir şekilde komik yapılmaya çalışılmış olan korna efektlerinden). Oyunu ses efektlerini kısıp müzikleri açarak oynamak isteyeceksiniz yüksek ihtimalle.

Le Sonuc

eRacer'ın esas problemi grafikleri vs değil, karaktersizliği. Online bir yarış oyunu olayım derken ne gerçekçi bir sürüş keyfi verebilmiş, ne de uçuk kaçık ama eğlenceli bir arcade tadı yakalayabilmiş. İki ara bir dere, keyifsiz bir oyun olarak karşımıza çıkmış. Son aylarda (yıllarda?) PC'de adam gibi bir yarış oyunu olmadığından, denemek isteyebilirsiniz. Aksi takdirde geleceğe yatırım yapmanızı tavsiye ederim.

Sinan Akkol I sakkol@level.com.tr







Bilgi İçin	www.eracer-online.com
Yapım	Rage
Dağıtım	Rage / Alsan İnteraktif
Minimum Sistem	PII 300, 64 MB Bellek, 8MB 3D Ekran Kartı
Önerilen Sistem	PIII 733, 128MB Bellek, 8MB 3D Ekran Kartı
Multiplay	Internet ve Ağ üzerinden 8 kişi
Artılar	Sağlam online destek. Sitesinden ekstra parkur indirilebiliyor. Son zamanlarda gelen tek GT yarış oyunu
Eksiler	Sıkıcı parkurlar. Gerçekçi olamamış hasar modellemesi. Oynanış tam olarak oturtulamamış.
Son Karar	Eğer almaya karar verirseniz, barı Internet bağlantınız hızlı olsun. Çünkü net üzerinden oynamak oyunun en zevkli yanı
Alternatifler	Supercar Street Challenge %61
	Grand Touring %60
	Toca Touring Car 2 %80

LEVEL NOTU %62

kısa kısa

mall tycoon

Railroad Tycoon, Car Tycoon, Roller Coaster Tycoon, Zoo Tycoon, Patates Tycoon, Kavun Tycoon, Karpuz Tycoon, Tycoon Tycoon... Tycoon oyunlarından sıkılmadınız mı artık? Ben sıkıldım. Mall Tycoon'dan daha çok sıkıldım. Bu bir oyun olamaz. Eğer bu bir oyunsa bizim oynadıklarımız oyun değil (-neden ki belki bu oyunu da seven çıkar -hayır olmaz öyle şey -olur -olmaz -kendi kendine konuşma -hı ne?). Konuya nereden girsem ya... Hımm, tamam.

Mall Tycoon'da kendinize bir alış-veriş merkezi kuruyorsunuz ve burayı işletip para kazanıyorsunuz. Peki bu nasıl oluyor? Bakın şimdi, klasik Tycoon oyunlarında olduğu gibi hemen sağ tarafınızda bulunan tuşlarla istediğinizi yapabiliyorsunuz. İstediğiniz mağazaları kurup içlerine istediğiniz eşyaları koyabiliyorsunuz. Her şey istediğiniz gibi. Harika! Sonra şey, sizin kurduğunuz alış-veriş merkezlerine para harcamak isteyen onlarca 2D sersem insan akın ediyor. Hemen akabinde siz de çok pis para kazanıyorsunuz. Oyun böylece sürüp gidiyor, *ama sürüp gitmese ne* olacak ki?







Yapım	Holistic Design
Dağıtım	Take 2
Minimum Sistem	P200 MMX, 32 MB RAM, 8 MB ekran kartı

LEVEL NOTU %5

Tamam durun, bu oyun çok iğrenç! Oh rahatladım. Bir defa grafik denen bir şey yok. Yani var ama hiç olmasa daha iyiymiş. Oyun 3D, ama olmasa daha iyiymiş. Oyunda zoom yapabiliyorsunuz, ama zoom yapmak size ne kazandıracak ki? Nesiniz siz sniper mı? Oyunda... Eeeee, oyunda... Uf sıkıldım tamam. Bu oyun hiç olmasa daha iyiymiş! Mal Taykun işte! Oh be!

Fırat Akyıldız I firat@level.com.tr

shadowforce: razorunit

Mart sayısında incelediğimiz uzaylı taktik FPS oyunu Secret Service'ı hatırlayın. Tamam, şimdi kusup gelin, ben bekliyorum... Ha geldiniz mi? Peki. Devam edeyim. Ne diyordum? Secret Service... Mart sayısındaki Secret Service yazısını okuduysanız ve kendinizi kaybettiyseniz, size iyi bir haberim var. Secret Service'a kardeş geldi! Çok mutluyum!

Yalnız, Shadow Force, Secret Service kadar eğlenceli değil. *Bu defa oyun biraz daha* oyuna benzemiş. Fizik modellemesindeki sorunlar biraz olsun düzeltilmiş. Ama yine de çok komik! Ehem, neyse, şimdi yazıyı yazıyorum. Kendimi tutmalıyım.

Shadow Force'un aslında Secret Service'dan pek farkı yok. Yine kendi başınıza karşınıza çıkan insan canlısı canlıların canlarını alıyorsunuz (konuşamadım). Bunu yaparken sniper rifle'dan shotgun'a kadar değişen çok geniş bir silah arşivinden yararlanıyorsunuz. Oyunun multiplayer desteği bile var. Hem de bir dolu mod var. Bunun yanında grafikler epey düzeltilmiş. Dalga geçemedim. Çok moralim bozuldu. Ben de kalktım birkaç adam vurdum. Sonra da gülerken koltuktan düştüm. Ya tamam, fizik modellemesi biraz düzeltilmiş, ama bir adam vurdum, nasıl katlandı size anlatamam. Hani böyle iz yerlerinden katlanan karton evler vardır ya, onun gibi oldu adam. İkiye katlandı. Secret Service'da da böyle olmuştu. Onda daha komikti. Ama olsun. Hepsi komik. Yine de diyorum ki, Shadow Force biraz daha oynanabilir bir oyun. Hatta bu tarz oyunları seviyorsanız bir bakın derim.





Yapım	Fun Labs
Dağıtım	Activision
Minimum Sistem	PII-300, 64 MBRAM, 16 MB ekran kartı

LEVEL NOTU %51

Fırat Akyıldız I firat@level.com.tr

WWII:iwojima

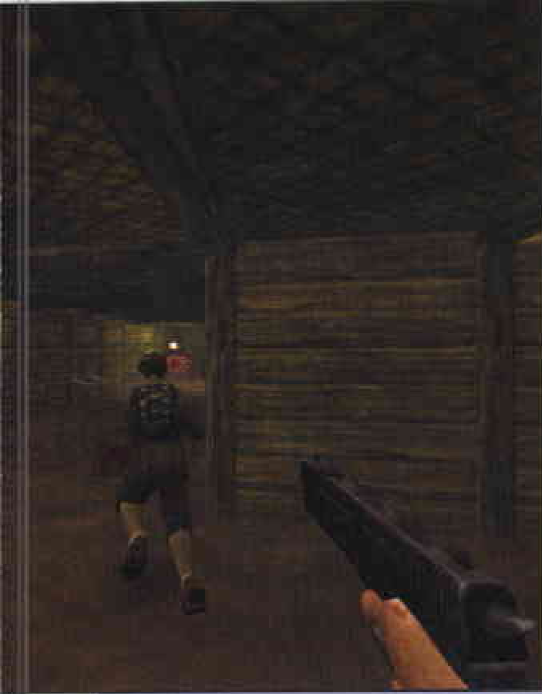
Medal of Honor da neymiş? Iwo Jima şimdiye kadar oynadığım oyunların en Iwo'su! Çok eğlenceli! Durun da oyunu anlatayım. Hem multi-farklı bir konusu var. Iwo Jima, İkinci Dünya Savaşı zamanında geçiyor. O kadar işte, sadece geçiyor. Ne bekliyorsunuz ki başka? Yok kızmadım! Şimdi, oyun profilden bakınca Medal of Honor'a biraz benziyor, ama daha iyi bakınca hiçbir şeye benzemiyor. Mesela yapay zekadan başlayalım (aslında `zeka` yazılırken `a`da şapka olacak, ama yapmaya üşendim). Oyunun yapay zekâsı gerçekten de çok yapay. Bu noktada yapımcı ValuSoft'u kafasından öpmek istiyorum. Sonra, oyunun kendisi de yapay. Grafik yapmayı unutmuşlar. Oyunu grafiksiz oynuyorsunuz. Düşmanlar yanınızdan öyle güzel geçip gidiyorlar ki, arkalarından el sallayıp



Yapım	ValuSoft
Dağıtım	ValuSoft
Minimum Sistem	P266 MMX, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı

LEVEL NOTU %15

çelme bile takabiliyorsunuz. Bunun dışında silahlarınız, nasıl desem, böyle kocaman kocaman. Taşımak için hemen sahildeki kargo şirketiyle irtibata geçebiliyorsunuz. Oyundaki oynanamazlığı da es geçmek olmaz. Yani kolay kontrolleri bırakalım, düşmanın kafasına yedi-sekiz el ateş ettiğiniz halde, hâlâ pis pis sırıtması gerçekten takdire şayan. Bunların yanı sıra oyundaki zorluk derecesi de çok dereceli. Easy, medium ve hard'da oynayamadığınız oyun, www.valusoft.com/products/iwojima.html adresinden utanmadan 19.99$'a satılıyor. Eh bunların boynunu kırmak gerek. Dur şimdi kırıyorum ben. Dur sen!





Fırat Akyıldız I
firat@level.com.tr

demonworldII:darkarmies

Yine harika bir oyunla karşı karşıyayız! Demonworld daha önce oynadığınız strateji oyunları gibi değil. Nasıl anlatsam, mesela single-player'da yapılanma diye bir şey yok. Yoo ne gerek var ki birim kurmaya? Öylece dalıyorsunuz. Tabii bunu yapmak inanılmaz zor. Mouse'la adamları seç de, sonra oraya tıkla da... Aaa kolaymış be! Başka bir şey yapmıyorsunuz ki zaten! Gerçekten çok orijinal bir fikir. Bu sayede oyunun Mayın Tarlası'ndan hiçbir farkı kalmıyor.

Daha bitmedi! Oyunda öyle bir seçme sistemi kullanmışlar ki, adamları seçtikten sonra haritada hiçbir şey göremiyorsunuz. Birimleri seçtiğiniz zaman elinizde renkli bir fotokopisi kalıyor. Bu fotokopiyi alıp haritanın istediği-



Yapım	ValuSoft
Dağıtım	ValuSoft
Minimum Sistem	P266 MMX, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı

LEVEL NOTU %15

niz bir yerine yapıştırabiliyorsunuz. Nasıl? Grafikleri sormadınız? Sormasanız mı yoksa? Yok yok sorun. Eğlenelim biraz. Şimdi ne yapıyorsunuz biliyor musunuz? Başlat, Programlar, Donatılar'dan Paint'e tıklıyorsunuz. Oradan ince fırçayı alıp yeşil rengi seçiyorsunuz ve mouse'u sağa sola sallıyorsunuz. Durun bakayım... Heh! Oldu işte. Demonworld'un grafikleri aynen öyle. Her şey bmp. formatında zaten. Bitmedi! Sesler de var! Pardon yok! Ne sesi? O ne? Demonworld sessiz oynanıyor! Uf! Ne oyun be! Hobby Products'ın esefle kafasını kırıyorum!





Fırat Akyıldız I firat@level.com.tr

online gaming

HABERLER

LAN& INTERNET

MASSIVELY

AYIN SİTELERİ

ULTIMA ONLINE

haber kablolardaki fısıltılar

Everquest Masaüstü oyunu oluyor!

Sony ve White Wolf bir araya gelerek Everquest'i daha geniş kitlelere yaymak için EverQuest Role-Playing Game: Player's Handbook ile başlayacak üç kitaplık bir seri için ilk adımı attı. Daha fazla bilgiyi White Wolf'un sitesinden edinebilirsiniz.

Enigma: Rising Tide

Tesseraction Games yepyeni bir devasa online oyun fikriyle karşımıza çıkıyor. İkinci Dünya Savaşı'ndaki büyük deniz muharebelerininden esinlenen firma oyuncularına kendi gemilerine atlayıp rakipleriyle çarpışabilmesi için bir fırsat sunuyor. Oyunda gemilerden başka denizaltılar ve uçaklar da olacak. Nasıl bir sistem kuracaklarını çok merak ediyoruz.

Level okurları buluşuyor

La Résistance zombileri Level okurları için özel bir IRC odası açmaya karar vermişler. Amaç okurlar olarak bir araya gelip muhabbet etmek. Ara sıra bizimde takıldığımız oluyor. Muhabbete katılmak için irc.ttnet.net.tr serverına bağlanın. Odanın ismi #Level. Odanın kaptanları ise Badmad ve Lord Necromancer.

Lienage: Blood Piledge 2

Ultima Online'ın babası Richard Garriott ya da başka bir adıyla Lord British'in yeni oyunu Lienage şu anda izometrik bir bakış açısından oynanabiliyor. Fakat oyunun asıl vurgunu ikincisiyle gelmekte. 3D grafiklerle First Person olarak yapılan Lienage II Asheron's Call kadar ses getireceğe benzer. Oyunun şimdiye kadar yayımlanmış bir ekran görüntüsü yok. Fakat çok merak ederseniz http://www.lineagethebloodpledge.com adresinden oyunun videosunu indirebilirsiniz. Biz çok etkilendik. Fakat oyun sistem olarak yeni nesil MMRPG'lerle ne kadar rekabet edebilir bunu hep beraber göreceğiz.

Evlilik

Dong-jun Choi ve Yousun Jang adlı iki Koreli Battlenet'te Diablo II oynarken tanışmışlar. Şimdi de 10 Mart'ta evleniyorlar. Onlara mutluluklar diliyoruz.

Worms Online

Kore'ye yatırım yapan parayı götürüyor galiba. Worms Online için bir milyon kişi üye olmuş durumda. Özellikle Kore için tasarlanan oyun için bu sayının ay sonuna kadar %50 katlanması öngörülüyor.





C&C RENEGADE

multiplayer nasıl oynanır?

Hani iddialı girişler yaptığımız multiplayer yazıları vardır. Genelde "bu oyun CS'ye rakip olacak" dediğimiz oyunlar. C&C de bunlardan birisi. Fakat bu kez gerçekten ÇOK iddialı bir oyunla karşı karşıyayız: Command & Conquer: Renegade C&C için ülkemizde açılmış bir sunucu maalesef henüz yok. Çünkü sunucunun resmi olması gerekiyor. Fakat LAN'de çevireceğiniz bir iki oyun bile size yeteri kadar fikir verecektir. Oyunun en büyük avantajı araç kullanabilmeniz. Üstelik şu her zaman söylenen "aracı bir oyuncu kullanırken silahı öteki oyuncu kullanabilecek" kelimesi artık bu oyunla ayaklarını yere basıyor. Daha önce C&C oynamamış olanlar için kısacık bir giriş yapayım. C&C bir strateji oyunudur. Renegade ise bu oyunda kullandığımız özel bir karakter olan Commando'dan esinlenerek yapılmış bir FPS (first person shooter)'dır. Multiplayer'a girdiğinizde NOD veya GDI'dan birini seçiyorsunuz. Oyunu üç şekilde kazanabilirsiniz. Bir en çok puanı toplayıp süre bittiğinde oyunu kazanırsınız. İki düşmanın tüm binalarını yok edersiniz. Üç NOD'sanız GDI Barracks binasındaki beyaz noktaya, GDI iseniz NOD'un Hand of NOD binasındaki beyaz noktaya bir Ion Cannon Pod yerleştirip binayı havaya uçurursunuz. Tabi ki bu seçeneklerden en zevklisi ikincisi. Binalar yok oldukça karşı taraf bazı birimleri satın alamaz hale geliyor ya da üretim performansı düşüyor.





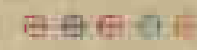
Mayın döşemenin dayanılmaz zevki

Oyun içinde seçebileceğiniz karakterlerin ve satın alabileceğiniz araçların özelliklerini sizlerin keşfine bırakıyorum. Ben işin biraz eğlenceli kısmına girip multiplayerdaki taktiklerden bahsedeceğim. Oyunun en kritik karakteri kesinlikle engineerlar. En işlevli ve tehlikeli aracı ise APC'ler. Her ikiside savaşta en zayıf birimler olmasına karşın doğru kullanıldıklarında en güçlü karakterden daha fazla zarar veriyor. Engineerlar binaları, araçları ve askerleri tamir edebiliyor. Aynı zamanda sınırlı sayıda (20-25 sanırım) mayın döşeyebiliyor. Bu sayıyı aştığınızda ilk koyduğunuz mayınlar kayboluyor ona göre. Ayrıca diğer karakterlerden daha fazla patlayıcı taşıyabiliyor. APC ise çok hızlı olduğu için düşman üssünün içine dalıp taşıdığı tüm askerleri bir anda etrafa saçabiliyor. Örneğin 4 arkadaş 2 APC ile bir üsse daldığınızı varsayalım. Aracınız patlasa da en yakın binalara ikişerli takımlar halinde dalıp etrafa bombaları saçtıktan sonra birde üstüne iki Ion Cannon pod dikerseniz o binaların kurtulması imkansızdır. Yeter ki hızlı olun. Eğer bir GDI eskeri iseniz NOD Stealth Tank'ler sizi çıldırtacaktır. Yalnızca piyadelerin görebildiği bu tanklar çok hızlı olduğu için sizi vıcık vıcık yer kaplaması yapabilir. Buna karşın GDI Mammoth tankları ise aşırı derecede yavaş ama bir o kadar da güçlü. Bu tanklar hem top mermisi hemde roket atabiliyor. İki ya da üç Mammoth rahatlıkla NOD'un kabusu olacaktır.

Bizden enstantaneler

Ofiste oynarken Tuğbek Stealth Tank ile bizi defalarca ezerek yeteri kadar çıldırmamızı sağladı. Bir Mammoth tankı arkadan onu devamlı olarak destekleyen iki engineer ile NOD base'in kapısına dayamışken arkadan gelip bizi ezmesi benim hoş olmayan sözler sarf etmeme yetti de arttı bile. Oyunda attığın kurşun yerine gittiği için Sinan Havoc ile Sniper yeteneklerini konuştururken ben de binaların kapı içlerine mayın döşemekle meşguldüm. Böylelikle bir engineer ve APC ile Guard Tower'ımıza Ion Cannon Pod koymayı hedefleyen Tuğbek'e o panikte ciddi bir sürpriz yaptım. Kapının önü bomboş ama arkası... BOM. Ehehe. Böylelikle harcadığı tüm krediler de gitti tabii.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



AYIN MOD'U: DAY OF DEFEAT 2.0

Birinci versiyonu bizi bayağı eğlendiren mod çok daha geliştirilmiş bir versiyonuyla karşımıza çıktı. Açıkçası beklediğimizden çok daha iyi olan Day of Defeat yeni grafikleri ve oyun sistemiyle modlar arasında üst sıralara tırmandı. Mod başlıbaşına bir oyun diyebiliriz. Artık yaralandığınızda kanamaya başlıyorsunuz. Seçtiğiniz sınıfa göre çok bariz avantajlar ve dezavantajlar taşıyorsunuz. Örneğin elinizde bir ağır makinalı tüfek varken ve yürüyorsanız isabetli bir atış yapma olasılığınız çok azalırken fazla ateş ettiğinizde de silahınız ısınıyor. Aynı zamanda silahınızı doldurmanız için önce ayaklarını bir yere koyarak kurmanız gerekiyor. Fakat buna karşın mermilerinizi bir isabet ettirirseniz karşınızdakile duman oluveriyor. Fazla zıpladığınızda yoruluyorsunuz. Taşıdığınız silahın ağırlığına göre çeviklik ve hızlı hareket edebilme yeteneğiniz değişiyor. Mod kesinlikle çok gerçekçi ve deliler gibi koşuşturmak yerine tıpkı bir savaştaymış gibi taktik yaparak ilerlemeniz gerekiyor. AGS Zone bu ay DOD için sunucularını hizmete sokacak.



Shadowbane

Shadowbane

"Kurtların savaş çığlıkları yaklaşıyor. Texas'lı Wolfpack Studios yüzlerce hatta binlerce oyuncunun bir araya gelip oynaması için tasarladığı Shadowbane adlı MMRPG leri için çok iddialı. Bu kadar geniş çerçeveli bir oyunda oyuncular politik kargaşalar içindeki bir dünyada yaşayacaklar. Bu oyuncuların hareketleri dünyanın düzeni olduğu gibi etkileyecek. Bir anda binlerce oyuncunun aynı savaşta bulunacağı oyunda guildlar apayrı bir önem kazanacak. Kendi aralarında ittifaklar kuran guildler belli bir bölge için savaşıp kazandıklarında o bölge onların olacak.Böylelikle oyuncular kendi aralarında daha çok etkileşimde olacaklar ve kendilerini bu politik kargaşaların bir parçası olarak hissedecekler. Oyunda büyük çaplı savaşlar yapılabilecek. Hatta kuşatmalar bile yaşanabilecek. İsteyen oyuncular guild kavramını da aşıp imparatorluklar kurabilecekler. Shadowbane oyunculara Dark Elf'lerden undead shadow ırkına kadar bir çok değişik ulusu hatta centaurları bile oynama imkanı tanıyacak. Eğer www.shadowbane.com'a gidip bir bakarsanız şimdiye kadar bir oyuncunun hayal etmiş olduğu bir çok şeyin bu oyuna uygulanmış olduğunu göreceksiniz. Daha bir çok yeniliği de içerecek olan oyun bakalım diğer MMRPG lere rakip olarak çıkabilecek mi?"

Yeni nesil

Yukarıda okuduğunuz satırlar bir kaç ay evvel yaptığımız bir habere ait. Pazarlama bilenlerin aşina olduğu bir gerçek vardır.Yeni ürün projelerinin yüksek bir oranı çöpe gider. Fakat Shadowbane "yeni nesil" MMRPG'lerin bir temsilcisi olarak iyi bir çıkış yapacağa benziyor.

Çünkü haberde yazdığımız herşeyi uygulamışlar. Yani boş reklam değil. Guildler bir kasabanın yönetimini alabiliyor. Böylelikle kasabalarındaki vergi oranını ayarlayabiliyorlar. PC ve NPC'ler tarafından yönetilen dükkanlardan yapılan alışverişler sonucu para kazanıyorlar. Böylece daha da güçleniyorlar. İsterseniz kasabadan kendinize ev de alabiliyorsunuz. Kasabayı korumak için NPC askerler kiralayabiliyorlar. Sayıca ve para bakımından büyüdükçe kasabalarına yeni binalar ekleniyor. Yani kasaba upgrade oluyor! Tabiki bir kasabayı tek başlarına elde tutmak zor olduğundan ya daha fazla üyeye sahip olmak ya da diğer guildlerle ittifak kurmak zorunluluğu kaçınılmaz. Bu da koordinasyon ve politikayı oyunun içine sokuyor. Diğer guildlerle ittifak kurdukça krallığınız oluşuyor ve sınırlarınız haritada beliriyor. Krallıklar büyüyüp imparatorluk haline bile gelebiliyor.

DaC ile aynı cephede

Oyunun sınıf seçimi için daha önce Online'da yazdığımız DaC yazısı ve bu sayıdaki DaC incelememizi okuyabilirsiniz. Çünkü sınıflar birbirine çok benziyor ve yapı aynı. Guild sistemi ise okuduğunuz gibi çok gelişmiş. Fakat illaki bir guild'e girmeyebilirsiniz. Hatta bir politik oluşumun içinde bile olmak zorunda değilsiniz. İsterseniz kendi paralı asker grubunuzu bile kurabilir ve paranın olduğu tarafta olabilirsiniz. Tek başına takılmak isteyenler için yalnızca Game Masterlar tarafından yönetilen ve hiç bir oyuncu tarafından saldırılamayacak şehirler de mevcut. Bunun bir avantajı ise hep oynadığınız bölgedeki, bir guild tarafından yönetilen bir şehir saldırıya uğradığı için kapılarını kapadığında, bu şehirlerden her türlü ihtiyacınızı karşılayabilmeniz. Oyunun PvP yapısı ise çok adilce hazırlanmış. Tamamen PvP nin yasak olduğu bölgelerde dolaşırken canınız sıkılır da biraz avlanayım derseniz kendi levelınızdan olanlarla kapışmaya bakacaksınız. Çünkü sizden düşük levelli birisini öldürdüğünüzde tecrübe puanı kazanamamanız hatta loot bile alamamanız mümkün. Üstelik criminal ilan edilebilirsiniz. Yani herkes size saldırabilir. Öldüğünüzde ise tüm eşyalarınızı kaybetmekten de korkmayın. Üç eşyanızı kendinize bind edebilirsiniz. Böylelikle en değerli eşyalarınız hep sizinle kalır.

Oyunda seçebileceğiniz ırkları da size kısaca sayayım:

Aelfborn (Half Elf), Dwarf, Elf,

Half Giant, Human, Irekei (bir nevi Dark Elf), Shade (bir nevi undead), Aracoix (humanoid, kuş adam), Centaur (humanoid, Kentor, at adam :)), Minotaur (humanoid, boğa adam :)). Son üç ırk dünya üzerinde pek yaygın olarak bulunmuyor.

Hiç şüphesiz Shadowbane hakkında yazılacak sayfalarca ayrıntı mevcut. Oyun çıktığında incelemesini sizlere yazmak için ne kadar sabırsızlandığımı anlatamam.

Burak Akmenek I burak@level.com.tr





Ayın Siteleri

www.sozluk.sourtimes.org



Girin görün söyleyecek başka hiç bir şeyim yok. Hayatın anlamı dahil ne arasanız burada. İsterseniz sizde yazın. Sonrada bol bol okuyun gülün. Benim gözlerimden yaş geldi.

www.oddcast.com



Flashla yapılmış çok başarılı bir site. Özellikle Amerika Birleşik Devletler Başkanı'nı şekilden şekile sokup ona istediklerinizi söyletirken çok eğleneceğinize eminim.

www.sistemsensin.com/kapsul



Haftalık şehir ve yaşam dergisi. Şehirli olmanın kültürünü omuzlamış, kitap okuyan insanların keyifle tüketeceği bir makeleler salatası. Her hafta ısrarla almalısınız.

www.ksmod.cjb.net



Destek vermenin zamanıdır. Türkçe bir Half Life modu yapan girişimci arkadaşların sitesini ziyaret ederek onları daha da gaza getirelim. Tehlike derecesi neymiş öğrenelim :)



PvP için bir iki taktik ve en yararlı büyülerin kısa açıklamaları

AGS Hardgamer

En sonunda uzun zamandır yapmayı istediğim bir inceleme karşınızdayım. AGSZONE'un bünyesinde bulunan Hardgamer serverını mercek altına alabildim. İtiraf ediyorum ki çok uzun süre deneme fırsatı bulamadım. Fakat yaptığım deneme sürüşleri bile bana yeterli fikri verdi.

Bir süredir size söylediğim gibi OSI, Ultima'nın dünyasını değiştirerek oyunun epik havasını mahvetme yolunda ilerliyor. Dark Age of Camelot ya da Shadowbane gibi yeni nesil MMRPG'ler ise pazara saldırgan bir giriş yaparak Origin'i iyice sıkıştırıyorlar. Üstüne üstlük oyunun babası sayılan Richard Garriott'un firmadan ayrılıp kendi oyununu yapmaya başlaması ise oyuna çok sıkı başka bir darbe vuracak. Şimdi kuracağım cümle için ise emin olun ne AGS den para aldım ne de başka bir rüşvet yedim. Herşeyi tüm özgür irademle yazıyorum ki, bence OSI kendini geliştirecekse serverlarını Hardgamer gibi bir sisteme oturtmalı. Sezar'ın hakkını Sezar'a vermek gerek.

Hardgamer aslında yalnızca UO motorunu kullanan bambaşka bir oyun. Test yaparken herşeyi OSI'yi standart alarak karşılaştırmaya karar vermiştim. Fakat server adminleri Origin'dekilerden daha akıllılar. Oyunu UO ve Dungeons & Dragons'ı birleştiren bir sistem üzerine kurmuşlar. Böylelikle ırklar, yeni eşyalar, büyüler, level atlama ve bunun gibi bir çok şey gözünüze batmıyor. Fakat açıkçası 2 seneyi aşkın süredir oyunda bulunan bir Atlantic serverı oyuncusu olarak sistemi ilk başlarda biraz garipsediğimi ve kolayca kavrayamadığımı itiraf etmeliyim.

Kolay oyun oynamak

İlk fark ettiğim şey beni yoran bütün gereksiz şeylerin ortadan kaldırılmış olmasıydı. Mesela genel amaçlı binaların kapıları yok. Bu da iki tarafın da kapıyı açmak için tıkladıklarında kapının devamlı olarak açılıp kapanmasını engellemiş. Oyunu çok daha rahat ve hızlı oynamak için düşülmüş çok güzel bir ayrıntı. Ben testimi OSI'de en sık kullandığım karakterim olan blacksmith'im ile yaptım ve Delucia'da mining çalıştım. İtiraf etmeliyim ki skiller çok yavaş artıyor. Fakat çıkan madenler OSI'den farklı. Üstelik şu satırları okuduğunuzda 15 farklı özellikte maden daha eklenmiş olacak. Kazmamı çekip çift tıkladıktan sonra kazmak istediğim noktaya tıkladım. Adamım otomatikman o noktada ne kadar ore varsa hepsini çıkartıncaya kadar kazmaya devam etti ve çıkan oreların hepsini birleştirdi. Yani tek tek tıklamaya ya da "last object, last target" makrosu yapmaya gerek yok. Biraz ore topladıktan sonra eritmek için ocağın yanına gittim.Lama'nın çantasından ore'u alıp kendi çantama koydum ve üzerine tıkladım. O da ne? Orelar ben yapmadan eriyip külçe haline geldiler. Çekice tıklayıp sonrada külçeye çift tıkladığım zaman ise yalnızca yapabildiğim eşyaların listemde göründüğünü fark ettim. Fiyatlar ise OSI'den pek farklı değil.

Bu sistem bir craftsman için işin amelelik kısmını kaldırarak çokdaha hızlı üretim yapmasını sağlıyor. Bir problem lamamın hızıyla ilgiliydi. Lamam çok yavaş hareket ediyordu.

Oyunda bir çok şeyi kolayca yapabileceğiniz taşlar mevcut. Bu taşlardan özel eşyaları satın alabilir, bir şehrin vatandaşı olabilir, istediğiniz şehre recall edebilir ve genel amaçlı alışveriş yapabilirsiniz. Ayrıca öldüğünüzde yana yakıla healer arayacağınıza rahatlıkla resurrect olabilirsiniz. Hatta hayvanınızı ve silahınızı boyayabileceğiniz taşlar bile mevcut. En güzeli ise atmayı planladığınız eşyaları etrafa saçmak yerine atabileceğiniz ödüllü çöp kutuları.


Hardgamer'da oyuna burada başlıyorsunuz.


Oyuna eklenen renklerden bazıları. Beyaz zırh giymek isteyen Paladin'lere duyurulur.

Gelişen bir server

Serverın adminleri Reanor (Gökhan Baysal) ve Rhondar (Mustafa Yapıcı) bana planlarından bahsettiler. Öncelikle şunu söylemeliyim ki eğer çeşitlilikten hoşlanıyorsanız 700 civarında yeni item eklenen serverın bir cennet olacağını rahatlıkla söyleyebilirim. Benim gördüğüm +50 AR ve üstüne light veren Paladin Shield ile rengine bayılacağınıza emin olduğum Fire Rock Shield bile yeterince etkiliydi. Hatta oyuncuların kendi aralarında maç yapmaları için bir futbol topunun olduğunu görmem beni açıkçası dumur etti. Üstelik eşyalardaki renk çeşitliliği OSI'den kat ve kat daha fazla. Serverın scriptleri Gökhan dışında kendi ülkelerinde unofficial serverları bulunan bir Kanadalı ve Amerikalı tarafından yazılıyor. Serverda sık sık questler düzenleniyor. Yakla-









Lord Blackthorn's Revenge'den ilk görüntüler.

şık olarak 200 oyuncunun her an online olduğu Hardgamer'da RP zorunlu değil fakat yapanların rahatsız edilmesi yasak. En fazla 25. level olabiliyorsunuz. Sonra ise tier denilen büyük levellar atlanıyor. Siz yükseldikçe düşük levellı yaratıklar tecrübe puanı vermediğinden daha büyükleriyle uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Servera istediğiniz zaman bir ev dikebiliyorsunuz. Yeni eklemelerle piramit, kolezyum ve arena gibi binalar da koyabileceksiniz.

Kaliteli bir seçim

Forumlardan okuduğum kadarıyla ülkemizdeki tüm unofficial serverlarda olduğu gibi burada da kalitesiz oyuncularla ilgili şikayetler var. Ayrıca bir GM'le de ilgili başka bir şikayet gördüm. Fakat kayıtlı kullanıcı sayısını az tutarak devamlı oyunda GM bulundurmaya dikkat eden yönetim bu konuda çok sert ve titiz davranıyor. En azından bende bıraktıkları imaj tamamen buna yönelik. Serverın oyuncu alımı şu anda yok. Bunu alt yapı yetersizliğinden değil kaliteyi korumak için yaptıklarını söylüyorlar. İkinci bir server açmayı planlayan adminler bu serverın tamamen OSI kurallarına göre düzenleneceğini ve level sistemini yadırgayan oyunculara yönelik olacağını söylediler ama server için bir tarih vermediler.

Açıkçası Hardgamer beni çok şaşırttı. Hiç böyle bir sistemle karşılaşacağımı ummuyordum. Eğer AGS serverlarını açık tutarsa OSI bir gün kapansa bile bu server tek başına ayakta kalabilecek potansiyele yeterince sahip.

Ayın Skill'i: Cooking



Gnam gnam hımmm. Acıktınız mı? Eveeet hele açlıktan büyü yapamadığınız ya da uyuz atınız iki de bir aksilik çıkardığı zaman ağzına saman tıkarsınız ya. İşte bu skill o leziz yemekleri hazırlamak isteyenlerin tercih edebileceği tek yoldur. Aslında hani yemeklerle aranız iyise bu skill sizin için gene iyidir. Intelligence ve dexterity gelişmenizi direkt etkiler. Ama onun dışında kim ne için kullanır hiç anlamam. Genede ihtiyacınız olursa bu sayfadaki tabloları kullanabilirsiniz.

Burak Akmenek ! burak@level.com.tr



Kazanda kaynayacaklar

Yemek	Malzeme
Bird, Cooked	Raw Bird + Heat source
Bread	Dough + Heat source
Cake	Cake Mix + Heat source
Cake Mix	Honey + Dough, then Flour + Dough
Chicken Leg	Raw Chicken Leg + Heat source
Cookies	Cookie Mix + Heat source
Cookie Mix	Honey + Sweet Dough
Dough	Flour + Water
Dough, Sweet	Dough + Honey
Fish Steak,Cooked	Raw Fish Steak + Heat source
Flour	4 Wheat + Mill
Fried Eggs	Eggs + Heat source
Leg of Lamb	Raw Leg of Lamb + Heat source
Muffins	Sweet Dough + Heat source
Peach Cobbler	Dough + Peach + Heat source
Pie, Apple	Dough + Apple + Oven
Pie, Fruit	Dough + Pear + Oven
Pie, Meat	Dough + (Bird, Ham or Fish) + Oven
Pie, Pumpkin	Dough + Pumpkin + Oven
Pizza	Dough +Cheese or Sausage+Heat source
Quiche	Dough + Egg + Heat source
Ribs, Cooked	Raw Ribs + Heat source

ULTIMATE GEYİK

-Abi bi bakarmısın?
-Merhaba yabancı
-Abi buralarda bi mağara varmış da neresiymiş bu?
-Oradan sakın yabancı! Evine geri gitmeni tavsiye ederim. Deceit bir çok maceracıya mezar olmuştur. Sende diğerleri gibi değerli yaşamını boşuna harcamış olursun!
-Abi sen şimdi mağaranın yerini söylemiycen mi yani? Sen radyo, televizyon falan da bilmezsin şimdi. Senin çağında onlar da yoktur. Ehühe. Abi mağara diyorum mağara nerede acep?
-An Ex Por+In Nox+Corp Por+Vas Ort Falm+Zevkine Kal Vas Flam
-Ooooooo

CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Altın çağ başlıyor

Selam dostlar. Duymuşsunuzdur belki, X-Box Avrupa çıkışını yaptı. Sırada GameCube var. Çok yakında evlerimize girecekler. Yeni bir dönem açılıyor, konsollar altın çağlarını yaşamaya başlıyor. Oyun piyasası kızıştı, rekabet had safhada. Önümüzdeki dört sene içerisinde oyun endüstrisi yüzde kırk oranında büyüyecek. Bunu ben iddia etmiyorum, raporlar söylüyor. Bir pazar araştırma firması tarafından basına dağıtılan rapora göre 2000 ve 2001 yıllarında tanıtımları yapılan dört konsol, çok büyük başarı ve prestij elde etti. Rapora göre 2006 yılına kadar PlayStation 2, X-Box ve GameCube, sadece Amerika' da 60 milyonluk bir satış rakamını sollayacak. Rapordaki tahminler her üç platform için de yüksek satışlar öngörüyor, fakat yine de her konsol için "en iyi" ve "en kötü" senaryolar da üretilmiş. Ayrıca bir sonraki konsol nesli için de beş sene bekleme yeceğimiz belirtiliyor. Sony, Nintendo ve Microsoft' un bir sonraki konsollarını 2004 – 2006 yılları arasında piyasaya çıkaracakları iddiası, raporun önemli noktalarından birisi. Bu süslü rapora rağmen oyun endüstrisinin karşılaşacağı zorlukları da göz önünde bulundurmak gerekli. Satışlar yükseldikçe, yapım ve pazarlama masrafları da giderek artıyor. Aslında oyun endüstrisi de giderek film endüstrisine benzemeye başlıyor. Olay tamamen yüksek risk ve yüksek kar üzerine kurulu. Çoğunluğun arasından sıyrılabilen bir avuç yapımcı, bütün parayı toplayacak.
Bu ay konsol sayfalarımızda Headhunter, Ico, Dark Cloud ve en önemlisi de MGS2 incelemeleri var. Sonunda Level Ofisi, bu müthiş oyuna kavuştu. Ayrıca ilerleyen sayfalarımızda ram kod cihazı ve memory kartlar gibi PS2 donanım incelemelerine de yer verdik. Geçen ay Console Master' daki güzel kız dikkatinizi çekmiştir belki. Ridge Racer 4 güzeli Reiko Nagase' den sonra bu ay da RR5 güzeli Ai Takami' ye yer vermek istedim. Bu uygulama önümüzdeki aylar da devam edecek. Son olarak da internet' ten derlediğim belli başlı alanlardaki en iyi PlayStation oyunlarını açıklamak istiyorum. Görüşmek üzere, Bye&Smile...

En iyi açılış videosu
1- Final Fantasy VIII
2- Legacy of Kain: Soul Reaver
3- Tekken 3
4- Gran Turismo 2
5- R4: Ridge Racer Type 4

En iyi oyun sonu
1- Metal Gear Solid
2- Resident Evil 3: Nemesis
3- Final Fantasy VIII
4- Klonoa
5- Final Fantasy Tactics

En karizmatik kahraman
1- Liquid Snake
2- Kain
3- Ghaleon
4- Nemesis
5- Sephiroth

En iyi giyinen
1- Reiko Nagase
(Ridge Racer Type 4)
2- Solid Snake
Tuxedo versiyon/Metal Gear Solid)
3- Sorceress Edea
(Final Fantasy VIII)
4- Alucard (Castlevania:
Symphony of the Night)
5- Parappa
(Parappa the Rapper)

En iyi seslendirme
1- Soul Reaver
2- Metal Gear Solid
3- Lunar: Silver Star Story
4- Parappa The Rapper
5- The Misadventures Of Tron Bonne

HABERLER

X - Box Avrupa' yı da fethetti

Microsoft' un yeni bebeği X-Box, 15 Mart 2002 günü Avrupa' da da satışa çıkarıldı. Satışlarda problem yaşanan tek ülke Almanya oldu. Aslında oyun severler için kötü sayılamayacak olan problem, büyük bir marketler zincirinin, konsolu resmi satış fiyatı olan 479 Euro yerine çok daha düşük bir fiyata; 399 Euro' ya satmaya başlamasından kaynaklandı. Ülkedeki diğer satıcılar baş edebilmek için fiyat kırdı ve karsız satış yaptılar. Microsoft ise beklentilere yanıt vermeyerek bu ülkeye uygulanan fiyatı sabit tuttu. Avrupa' nın ilk X-Box' ı, uzun zamandır bekleyen Scott Rawlins isminde birisine satıldı. Scott, böylelikle yeni evine limuzin ile dönme ödülünü de kazanmış oldu (bazı insanlar daha şanslı oluyor). Avrupa' daki ilk X-Box satışları PlayStation 2 kadar olmasa da, beklenenden yüksek gerçekleşiyor. Bu durumda X-Box' ın PlayStation 2' den 142$, GameCube' den de 184$ daha pahalı olmasının payı büyük. Sony' nin, Metal Gear Solid 2' yi, X-Box tanıtımının tam bir hafta öncesine denk getirerek baltaladığını da unutmamak gerekir. En sürpriz olmayan gelişme ise Halo' nun en çok satan oyun olmasıydı. Neredeyse her konsolla bir adet Halo satıldı. Dead or Alive 3 bekleneni veremedi. Rallisport Challenge ise listelerde umut vadeden bir isim. Microsoft şimdilik PlayStation 2' ye rakip olabilecek gibi görünüyor, tabi aynı momentumu devam ettirebildiği sürece. Bakalım GameCube' ün 3 Mayıs' daki Avrupa çıkartması dengeleri nasıl değiştirecek. Bu arada Japonya' daki X-Box' larla çıkan problem yüzünden makineler geri toplatılıyor.



Crazy Taxi 3: High Roller

Sega' nın hit serisi Crazy Taxi' nin üçüncüsü High Roller, Microsoft' un konsolu X-Box için çıkacak. Yeni oyun, parıldayan otellerin ve göz kamaştıran casinoların bulunduğu kalabalık Las Vegas' da geçiyor. Taksiler bu kez iyiden iyiye uçuklaşmış. Daha önceki oyunda olduğu gibi, burada da seçilebilen dört sürücü de yeni. Angel, Zax, Bixbite ve



PlayMail

Sorun yok! Sorun, söyleyeyim.



Reiko Nagase
Ridge Racer 5

BOŞA SALLIYORUM

Merhaba, ben Silent Hill' da; atlı karıncanın olduğu yerde takıldım. Cybil sürekli bana saldırıyor ama ben hiçbir şey yapamıyorum. Her şeyi denedim, ölmüyor mendebur. Ne yapacağımı söylerseniz çok sevinirim. Teşekkürler.

Çağrı Şentürk

ME – Cybil' in cephanesi bitene kadar mermilere hedef olmamaya çalış. Daha sonra strange liquid ile doldurduğun bottle' ı kullan.

NEYİNE GEREK?

Selam MegaEmin, bir oyun konsoluna sahip olamamama rağmen yazılarınızı beğeniyle okuyorum. Çevremdekiler ISS Pro Evolution 2 adlı oyunu tavsiye ettiler, ben de aldım. Bu oyunu çalıştırabilmek için Connectix VGS adlı bir emülator indirdim, fakat loading game ekranında takılıyor. Bana yardım ederseniz sevinirim.

Yuri' s Master

ME – Bu ISS nasıl bir oyundur ki PC oyuncularını bile etkilemeye başladı yahu. Memlekette PC oyunu kalmadığını düşünerek yanıt vereyim. Kesin kopya oyun kullanıyorsundur. Bu cd' ler artık çok düşük frekansta kayıt ediliyor. Ya da cd sürücün artık yaşlanmış. Ya da programda bir problem var, İnternet' ten daha yeni bir sürümünü çekmeye çalış. Ya da makinen Pentium 2' den daha yavaş. Ya da Bleem' i dene. Ya da...

SNAKE UĞRUNA

Selam Emin Abi, ben Metal Gear Solid 2' nin PC' ye çıkıp çıkmayacağını öğrenmek istiyorum. PC' ye çıkacaksa boşuna PS2 almamış olurum. Sevgi ve saygılarımı sunarım.

Barbaros Güçlüyener

ME – Metal Gear Solid 1, PlayStation' a çıktıktan tam bir yıl sonra PC için de çıktı. Bir de Sony, senin gibi düşünen oyun severler olduğunun farkında. Yani benim tahminim kesinlikle çıkacaktır, ama çok çok sonra.

TO TAG OR NOT TO TAG

Derginizi dört aydır takip ediyorum ev gerçekten çok beğeniyorum. Hemen sorularıma geçeyim.
1- Sizce Tekken Tag Tournament mı alayım yoksa Tekken 4 mü?
2- X-Box, PlayStation 2' yi tahtından edebilir mi?
Şimdiden teşekkürler.

İhsan Burçak Yıldız

ME – Biz de o aldığın dergiyi beğenesin diye uğraşıyorduk zaten. Bunun bir gün gerçekleşeceğini biliyorduk.
1- Oyunda takım arkadaşın olsun istiyorsan ve TTT al. Eski Tekken' ler gibi yalnız ilerleyeyim diyorsan, bir de oyunun çıkmasını beklerim diyorsan Tekken 4 al.
2- Son zamanların en popüler ve en yanıtı olmayan sorusunu sordun. Seni tebrik ediyor, ileriki hayatında da üstün başarılar diliyorum.

HABERLER



Mrs. Venus isimindeki her sürücünün farklı araçları ve kendilerine has sürüş teknikleri var. Yeni müşteriler arasında boksörler, orkestra müzisyenleri, kokteyl garsonları, dansçı kızlar ve takım elbiseli adamlar var. Oyun bu yaz raflardaki yerini alacak ve görünen o ki şimdilik sadece X-Box sahipleri bu oyunu oynayabilecek.

EA' den 2002 FIFA World Cup

Electronic Arts, resmi 2002 Fifa Dünya Kupası oyununu bu ay içerisinde PlayStation 2, PlayStation, GameCube ve X-Box platformları için çıkaracak. EA, yeni oyununda her zafer anını, her duyguyu, her sesi çok iyi işleyeceğine özellikle de her maçın önemini çok iyi yansıtacağına garanti veriyor. En gerçekçi ve eğlenceli Fifa deneyimi için çok yol kat ettiklerini söyleyen yetkililer, bunu sağlamak için yine bir sürü lisans imzalamışlar. İşte size Dünya Kupası' na katılma şansı; hem de daha gerçek takımlar bile katılamadan.

Midway' den kırmızı kart

Midway, Red Card 2002 – 2003 isimli bir futbol oyununu piyasaya çıkartmaya hazırlanıyor. Aslında ilk bakışta Fifa 2002 gibi 11 - 11 normal bir futbol oyununa benzeyen Red Card' ın ufak bir farkı var. Adından da anlaşılacağı gibi bu oyunda sinirlenip istediğiniz adamı dövebiliyorsunuz. Yani sakatlamak için sadece ayağa kaymak zorunda değilsiniz. Matrix - y ve bisiklet tekmesi gibi birçok özel hareketiniz var. Oyun Fifa lisansına sahip olmasa da gerçeğe uygunluk konusunda iddialı. Oyunda gerçek oyuncular var ve hepsinin modellemesi teker teker yapılmış. Gerçek dünya stadyumları ve 52 dünya takımının yanı sıra karakter yaratma seçeneği de mevcut. Red Card, bu ay içerisinde X-Box' a çıkacak.

State of Emergency ve Tekken beyaz perdede

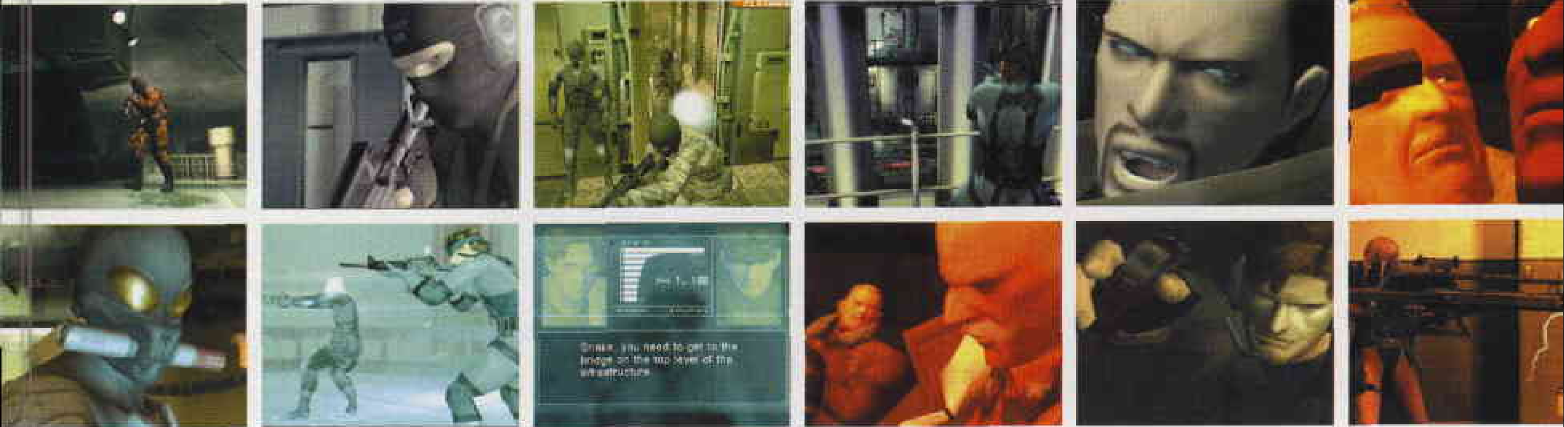
Ünlü New Line Cinema ve daha az bilinen Crystal Sky firmaları, State Of Emergency ve Tekken isimli oyunları konu alan filmler yapmak için, bu oyunların haklarını satın aldı. State of Emergency' yi Damian Shannon ve Mark Swift beyaz perdeye adapte edecek. Yönetmenler de American Pie filmlerinin arkasındaki takım; Warren Zide ve Craig Perry olacak. Ayrıca Crystal Sky başkanı, Tekken filmi için de 60 milyon dolarlık bütçe ayırdıklarını açıkladı. Bu film ile ilgili olarak henüz başka resmi açıklama yok.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY





Oyun mu, film mi yoksa çok daha fazlası mı?













Gözlerimde soru işaretleriyle bakıyorum televizyona. Kanepeden kalkıyorum, odanın içinde şöyle bir tur atarken geriniyorum. Kaslarımın normal haline geri dönmesinin ne kadar süreceği sorusu geçiyor aklımdan. Ama 18 saattir zihnimi kurcalayan bir soru daha var: İnsanoğlu böyle bir oyuna gerçekten imza atmış olabilir mi?

PC için yapılan Metal Gear Solid, "2000'in En İyi Oyunları" ödüllerimizi kelimenin tam anlamıyla silip süpürmüştü. En İyi Action Adventure, En İyi Sanatsal Grafik, En İyi Hikaye, En İyi Kahraman, En İyi Atmosfer ödüllerini toparlayan MGS'nin ikincisini beklemekten mutasyona uğramaya başlamıştık. Tanıtım videolarını kaç kere seyrettiğimizi ben bile unuttum. Senaryo üzerine kaç saat tartıştığımızı da. Tamam, videolardan gördüğümüz kadarıyla ikinci oyunun grafikleri dudak uçuklatıyor, Harry-Gregson Williams'ın (Kaya ve Devlet Düşmanı filmlerinin müziklerini yapan şahıs) müzikleri kulağa inanılmaz geliyordu. Ama MGS 1'deki o mükemmel hikaye işlenişini, o müthiş atmosferi verebilecek miydi? İlk oyunda içinde bulunduğunuz durumun anlaşılmazlığı, karakterlerin hem düşmanlarla hem de kendi geçmişleri ile olan çatışmalarının anlatımı kusursuzdu. MGS 2 daha iyi nasıl yapılabilirdi ki?

Hideo bir deli oğlan....

Ama nasıl olduysa, yapılmış. Yapımcı Hideo Kojima'nın her karesini tek tek elden geçirdiği Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, ilk oyunu fersah fersah geçmiş. Grafik, ses, müzik, oynanış, hikaye, aksiyon, detay, belirsizlik, entrika, dumur olma kriterlerinde şimdiye kadar sadece hayal edebildiğimiz bir seviyeye ulaşmış. Hatta ben olayı bir adım ileriye götürüp MGS 2'ye "oyun" denmemesi gerektiğini savunuyorum. 18 saatlik, olayları sizin yönettiğiniz mükemmel bir film diyebiliriz MGS 2 için.

Sons of Liberty, ilk oyundan tam 2 yıl sonra başlıyor. Shadow Moses'teki terörist saldırıdan sonra Metal Gear (nükleer başlık taşıyan dev robot) planları herkesin eline geçmiştir ve nükleer tehdit inanılmaz boyutlara ulaşmıştır. Solid Snake ve Otacon hükümetten ayrı olarak bu Metal Gear'ların el altından satılmasını engellemek üzere çalışmaktadır. Oyun yağmurlu bir Manhattan gecesinde, dev bir yük gemisinde başlıyor. Metal Gear Ray adlı yeni bir modeli taşımaktadır bu gemi. Ama dakika bir gol bir misali daha Manhattan köprüsünü geçmeden gemiye Rus askerleri sızıyor. Büyük bir kısmı birkaç dakika içinde Ruslar tarafından kesilen Amerikan askerlerinin geriye kalanı Ruslardan habersizken, her iki tarafın da farkında olmadığı birisi kendi amaçları doğrultusunda şenliğe katılır: Solid Snake.

Bunlar daha oyunun ilk iki dakikasında oluyor. Oyunun konusunu burada anlatmaya kalkarsam, bütün tadını kaçırmış olurum. Son kapışmaya kadar ana senaryo kendini ele vermiyor. Ama şu kadarını söyleyebilirim, oyun boyunca "Hadi canım sen de! Ohaa, bu kadar da olamaz! Daha ne kadar abartmış olabilirler! Neloroloyooor!" repliklerini onlarca kez tekrarlayacaksınız. Hatta Solid Snake oyunun başlarında... Neyse, kendimi tutmalıyım, yoksa küfür edeceksiniz bana :)

PC için bir ağıt

Başında geçirdiğimiz 18 saatin sonunda ben, Tuğbek, Madd ve Selçuk ortak bir kanıya vardık: Bu oyunun PC için yapılması daha en az 1 yıl için mümkün değil. Şu anki PC teknolojisi ile değil. Bir kere grafikler inanılmaz! PS2 gibi düşük çözünürlük ve bolca tırtık sahibi bir makinada bu kadar temiz grafik göreceğimi sanmazdım. Animasyonlar da inanılmaz, bütün animasyonlar mocap teknolojisi (motion capture = gerçek oyuncuların üzerine diyotlar bağlanarak hareketlerinin dijitize edilmesi) ile yapılmış. Özellikle oyun içi grafiklerle yapılmış demolarda dağılıyorsunuz (dergideki ortak kanı bu demoların Diablo 2'nin ara demolarından daha iyi olduğu yönünde). Sonra, düşmanlarınızın bir hacmi var. Çoğu oyunda olduğu gibi vurulduklarında yere düşüp, hep aynı şekilde yatmıyorlar. Duvara çarpıp yere yığılıyorlar, merdivenden yuvarlanıyorlar, vuruldukları bölgeye göre farklı tepkiler veriyorlar.

İlk oyunda daha çok sessizce hareket edip saklanmak önem taşıyordu. Silahlı çatışmalar ise çok önemli değildi, hemen hemen hiç çatışmaya girmeden de oyunu bitirebilirdiniz. Ve açıkçası oyundaki ana düşmanlarla olan kapışmalarınız haricinde silahlı çatışmalar çok eğlenceli de değildi. MGS 2'de ise durum tam tersi. Silahlı çatışmalara müthiş önem verilmiş. Çatışmalar sırasında yapabildiklerinizi görünce resmen dibiniz düşüyor. Duvar kenarından fırlayıp ateş etmek, bir düşmanı boğazından yakalayıp kendinize kalkan olarak kullanmak mümkün. Ayrıca, ilk oyunda çok efektif olmayan birinci şahıs bakış açısı bu kez çatışmalarda büyük önem taşıyor çünkü bu açıyı kullanmadan doğru düzgün nişan alamıyorsunuz.

MGS 2'nin teknik özelliklerinden (güzelliklerinden) bahsetmek bile istemiyorum, yoksa oyunu öyle bir öveceğim ki Konami'den para aldım zannedeceksiniz.

Görülmüyorum, duyulmuyorum...

Tabii oyunun ana teması sessizlik ve görünmeme üzerine kurulu olduğundan deliler gibi ateş etmeyi seçtiğinizde hayatta kalmamanız için gerekli her şey düşünülmüş. Düşmanlarınızın üç modu var. Varlığınızdan habersizlerse normal modda oluyorlar ve devriye bölgelerinde dolanıyorlar. Ama çıkarttığınız en ufak bir ses, yerdeki bir kan lekesi veya şüphelendikleri anormal herhangi bir durum karşısında dikkat kesilip olayı araştırıyorlar (Caution mode). Eğer şüphelerini doğrulayan herhangi bir şeyi görürlerse, anında alarm veriyorlar. İşte şimdi deli gibi kaçmanız ge-


Kim olduğunu söyleyip tadını kaçırmayalım ama bu adamla çok uğraşacaksınız





Askerlerin kafasına silah doğrultunca, size künyelerini verebilirler. Bu oyun sonunda aldığınız puanı etkiliyor.



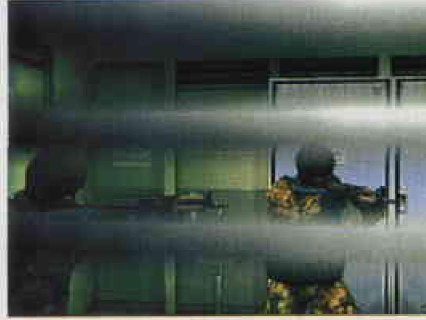
Fortune ile ilk karşılaştığınızda hiç kasmayın. Kaçın!

rekiyor. Çünkü alarm çaldığında normal askerlere ek olarak zırhlı ve daha ağır silahları olan özel bir temizleme ekibi bulunduğunuz yere gönderiliyor ve sizi aramaya başlıyor. Olay bu noktaya geldiğinde silahınızı çekip çatışmanın pek bir işe yaramadığını göreceksiniz, çünkü düşman askerlerinin sonu yok ve siz ateş ettikçe alarm devam ettiğinden sürekli geliyorlar. Yapmanız gereken, çok ama çok iyi bir yer bulup oraya gizlenmek olacaktır. MGS2'de dolapların içine saklanabiliyorsunuz, ayrıca ilk oyundaki gibi karton kutuların içine saklanıp kaplumbağa gibi ilerleyebiliyorsunuz. Ama bu kutular çok çeşitli ve o an bulunduğunuz mekanla alakasız bir kutunun altındaysanız, (silah deposundayken üzerinde "PORTAKAL" yazan bir kutuya gizlenmek gibi) sizi çok hoş bir sürpriz beklediğini söyleyebilirim.

Açıkçası düşman yapay zekasına hayran kaldım. Yukarıda bahsettiğim kutu olayını yaşadığımda beni farkeden nöbetçinin tepkisi hala aklımdadır. İçinde bulunduğum kutunun yanına gelip hafifçe eğildi ve önündeki delikten içeri baktı. Şüphelenince kutuyu silahıyla şöyle bir dürttü ve benim orada olduğumdan emin olduğunda hemen geri çekilip alarm verdi, kutuyu tekmeleyip beni açığa çıkarttı ve ateş etmeye başladı. Bu ve bunun gibi onlarca şey, karşınızdakilerin bir bilgisayar oyunundaki düşmanlardan çok kanlı canlı ve duruma göre düşünüp tepki veren insanlar olduğunu düşünmenize neden oluyor.

Delicesine sınırları zorlamak

Oyundaki minik detaylardan bahsetmek gerek. İnanmazsınız ama onlarca, belki de yüzlerce şey var deneyip görebileceğiniz. En basitinden, bir nöbetçiyi beklemediği bir anda yakalarsanız, ellerini havaya kaldırıp teslim oluyor. Silahınızı kafasına doğrultursanız "n'olur öldürme abim" diyip size bir eşya verebiliyor. Eğer kafasına doğrulttuğunuz silah Stinger veya bomba atar olursa, altına bile yapabiliyor! İçinde saklandığınız bir dolabı



Dolap içine saklandığınızda, aralıktan dışarıyı görebilirsiniz, dışarıdakiler de sizi. O yüzden çömelin.

bir asker açmak üzereyken siz erken davranıp kapıyı açarsanız, askere çarpan kapı onu savuruyor. Sizi farkeden bir asker iki el ateş ettikten sonra geri çekilip telsizle yardım istiyor, tam bu anda telsizini vurabiliyor ve yardım gelmesini geciktirebiliyorsunuz. Cesetleri ve baygın askerleri sürükleyip dolaplara tıkabiliyor veya denize atabiliyorsunuz. Kısa boylu Japonların kısa süren oyunlarının esas zevki de bu detaylardan kaynaklanıyor zaten.

Evet, kısa. Metal Gear Solid 2 gerçekten çok kısa. Gerçi Max Payne kadar değil (4 yıllık bekleyişe 10 saat), normal zorluk seviyesinde 18 saatte bitirdim oyunu. Ama bu 18 saatın yarısından fazlası ara demolar (ki kendileri müthiş olmuşlar) ve telsiz muhabbetleri ile geçiyor (ki kendileri oyunun senaryosunun oturmasının ana kaynağıdır). Bu da 9 saatlik bir oyun demek. Tabii bunu bir eksi olarak görmeyebilirsiniz, ama çok iyi derecede İngilizce bilmiyorsanız veya oyunlarda uzun uzun yazı okumak sizi sıkıyorsa bu konuşmaları tıkır tıkır geçebilir ve oyunun konusundan zevk alamazsınız. Aksi takdirde, şimdiye kadar gördüğünüz en dehşet senaryo ile karşılaşacaksınız.

Alıcılarınızın ayarıyla oynamayın

MGS 2'nin teknik özelliklerinden (güzelliklerinden) bahsetmek bile istemiyorum, yoksa *oyunu öyle* bir öveceğim ki Konami'den para aldım zannedeceksiniz. Grafikler inanılmaz demiş miydim? Her askerin göz hareketlerine kadar görüyorsunuz. Sizi "avlarken" askeri el işaretleri ile haberleştiklerini görüyorsunuz. Çoğu oyunda bulunan "insan vücutlarının öldükten sonra duvara girmesi" gibi sürreal bir durumla hiçbir zaman karşılaşmıyorsunuz. Karşınızdaki askerlerin daima durumun farkında olduklarını biliyorsunuz, çünkü iki kademeli yapay zekanın sürekli sizi izlediğini biliyorsunuz. Ses ve müziklerde kendinizi kaybediyorsunuz. Kilit noktalarda Harry-Gregson Williams'ın şaheserleri kanınıza adrenalin pompalarken, aksiyonun durumuna göre sükunet, tedirginlik veya panik yaratacak şekilde değişen müzik sizi sürekli uyanık tutuyor (18 saat kadar!). Böyle böyle daha 2 sayfa devam edebilirim, o yüzden susuyorum. Oyunun grafik yönünden tek kötü *diyebileceğim yanı herşeyin* fazlaca "mavi" tonunda yapılmış olması, o kadar.

Her Japon oyununda olduğu gibi oyunu bitirdiğinizde birçok şey açılıyor. 3 yeni zorluk seviyesi, oyun içi videoların bir kısmını seyredebildiğiniz Casting Theater, oyun içindeki Boss'larla yeniden kapışmanıza imkan veren bir mod. Ama en ilginci Casting Theater, çünkü demolardaki karakter-



leri istediğiniz gibi değiştirip çok komik enstantaneler yaratabiliyorsunuz. Mesela, Snake ve Ocelot'un en kritik diyaloglarının, elinde çantayla dolaşan bir memur ve orta yaşlı bir ev hanımı arasında geçmesini sağlayabilirsiniz. Çok ilginç ve bir o kadar da komik.

Hakim kürsüye bir kez vurur

2 sayfa boyunca öve öve bitiremediğim bu oyun, neden yüz üzerinden 96 alıyor? Neden yüz üzerinden yüz değil? Çünkü: Senaryodan herkes hoşlanmayabilir, bir oyun için (bazılarına göre, bence değil) fazlaca ağır. Oyun zaten kısa, yarısından çoğu da demo ve konuşmadan oluşunca verdiğiniz para hakkında bir an olsun şüpheye düşebilirsiniz. Oyun ne kadar istemeseniz de eninde sonunda bitecek ve tamamen lineer olduğundan tekrar oynamak isteyeceğiniz şüpheli. Oyunun sonuna MGS 1'in sonuna kaldığım kadar hayran kalmadım (güzel, ama ilk oyundaki kadar değil). Henüz yüz üzerinden yüz almayı hak eden, kusursuz bir oyunla karşılaşmadım.

Sonuç mu istiyorsunuz? Eğer Playstation 2 sahibiyseniz, bildiğiniz her türlü artistik hareketi yaparak en yakın PS2 oyunu satıcısına Metal Gear Solid 2'yi almak için atılın. Eğer PC sahibiyseniz, Konami'yi şimdiden mail/mektup/faks bombardımanına tutmaya başlayın ki PC versiyonu için ellerini çabuk tutsunlar. İnanın bana, bu oyunu oynamak için 2 yıl beklemek istemezsiniz.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr



Bilgi İçin • www.konami.com
Yapım • Konami West
Dağıtım • Konami/ Aral İthalat
Fiyat • 50$
Desteklenenler • Dual Shock, 1 oyuncu
Artılar • Grafik ve animasyonlar inanılmaz. Ses ve müzikler de öyle. Hikaye için ise sıfat bulamıyorum.
Eksiler • Oynamaya alışmak zor olabiliyor. Oyun kısa. Oyunun yarısı konuşma ve demolardan oluşuyor.
Son Karar • MGS 2 ilk videosunda iddia edildiği gibi dünyayı değiştirecek mi bilemem. Ama sadece MGS 2 oynayabilmek için PS2 almış ve alacak olan insanlar yüzünden, konsol dünyasını kökünden sarstığı kesin.

LEVEL NOTU %96



HEADHUNTER

Dreamcast'ten PlayStation 2'ye...



Bir zamanlar Dreamcast adlı talihsiz konsolda çıkan Headhunter, şimdi de PlayStation 2'de şansını zorluyor. Diğer bir deyişle, Dreamcast'in Snake'i John Wade şimdi de PlayStation 2'de. Haliyle, Dreamcast gibi Headhunter da fazla yaşamadı, ancak PlayStation 2'de her şey yolunda. Dolayısıyla Headhunter, PS2'de, isim vermek istemiyorum ama kimi Snake'leri rahatsız edebilir (kesinlikle isim vermem).

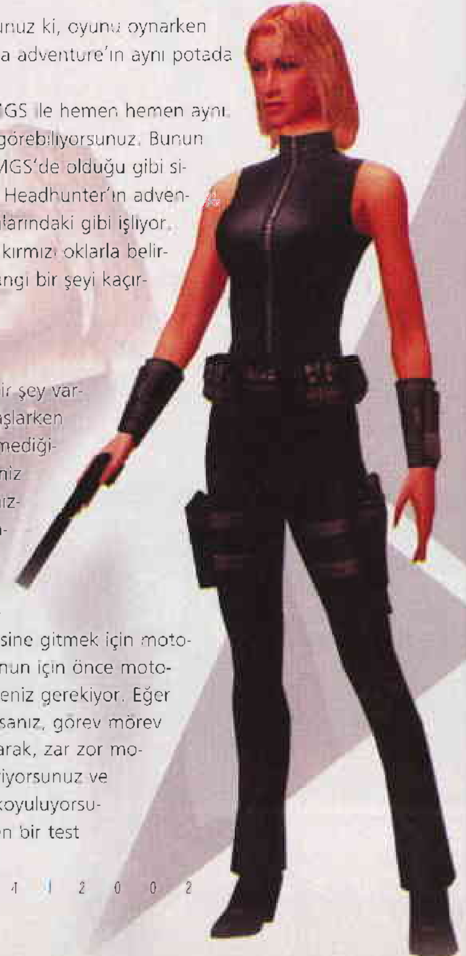


Headhunter'ın Dreamcast versiyonunu oynadıysanız, birçok oyunun karışımı olduğunu farketmişsinizdir. PS2 versiyonunda da değişen bir şey yok. Headhunter'da, Blade Runner'dan Metal Gear Solid'e kadar her oyundan bir şeyler bulabiliyorsunuz, ancak kim ne derse desin, Headhunter, Metal Gear Solid'in siyah-beyaz bir kopyası.

Neden siyah-beyaz?

Headhunter için `siyah-beyaz kopya` dememin sebebi, oyunun kendine has yanlarının hiç de az olmaması. Headhunter kesinlikle birebir bir kopya değil. Bunun nedeni de oyunun her şeyden önce bir action-adventure olması. Blade Runner'da olduğu gibi aksiyon ve adventure'ı aynı anda Headhunter'da bulabiliyorsunuz. Yani oyun MGS gibi saf bir aksiyon değil. Oyun boyunca, daha çok Resident Evil'dekilere benzer birçok bulmaca çözmek zorundasınız. Bu bulmacalar oyundaki aksiyonun bir anda kesilmemesi için çok basit, ancak uzun tasarlanmış. Dolayısıyla aksiyonun kesilmemesi için bulmacaların basit tasarlanması pek işe yaramamış. Mesela ilk bölümde garajdaki arabanın içinden yangın söndürme aletini almak için o kadar çok iş yapıyorsunuz ki, oyunu oynarken yoruluyorsunuz. Yine de aksiyonla adventure'ın aynı potada eritilmesi çok hoş.

Kim ne derse desin, Headhunter, Metal Gear Solid'in siyah-beyaz bir kopyası. Ama...



Oyunda kullanılan arabirim MGS ile hemen hemen aynı. `Start` tuşuna basarak her şeyi görebiliyorsunuz. Bunun yanında yine Resident Evil veya MGS'de olduğu gibi silahları `equip` yapabiliyorsunuz. Headhunter'ın adventure kısmı, klasik adventure oyunlarındaki gibi işliyor. Etkileşime girebileceğiniz objeler kırmızı oklarla belirtiliyor. Bu şekilde oyundaki herhangi bir şeyi kaçırma olasılığınız azalıyor.

Kafa isterim kafa!

Headhunter'da canınızı sıkacak bir şey varsa, o da training'lerdir. Oyuna başlarken size training yapmayı isteyip istemediğiniz soruluyor. Buna `hayır` deseniz de, training'ler çocukken tabağınızda bıraktığınız yemekler gibi arkanızdan koşuyor (hiç de koşmazdı dimi?). Yani oyunun kendi içinde de training bölümleri var. Mesela, oyunun başında L.E.I.L.E ofisine gitmek için motorunuzu kullanmalısınız, ancak bunun için önce motosiklet kullanma skill'inizi geliştirmeniz gerekiyor. Eğer skill'inizi 250'ye kadar çıkaramazsanız, görev mörev yok size. Kafanızı sağa sola çarparak, zar zor motosiklet kullanma skill'inizi geliştiriyorsunuz ve L.E.I.L.E ofisine gitmek için yola koyuluyorsunuz. Sonra sizi apar topar yeniden bir test

















merkezine alıyorlar ve orada fare misali yeniden birkaç teste tabi tutuluyorsunuz. Onları da geçtikten sonra en sonunda ID kartınızı alabiliyorsunuz. Oyunun bu kısmında sıkılıp PS2'nizin kafasını kırmazsanız, sonrasında epey eğlenebilirsiniz (aslında training'ler de Blade Runner'a benzetilmeye çalışılmış).

Konusu açılmışken kontroldeki bir-iki ufak zorluğu da anlatıp geçeyim. Headhunter'daki kontrol sistemi de MGS ile aynı. Yani auto-aim özelliği kullanılıyor, ancak otomatik nişan alırken bazı sorunlar ortaya çıkıyor. R1'e basıp nişan almaya çalıştığınızda, çoğu zaman hedefi tutturamıyorsunuz veya hedefi şaşırıyorsunuz. Dolayısıyla hedef almaya çalışırken çoktan mermileri yemiş oluyorsunuz. Bunun dışında motosikletin kullanımında da sorunlarımız var. Motosikleti kullanmak aslında çok eğlenceli, ancak yolda tutmak çok zor. Hızlanmaya çalıştığınız zaman hemen kontrolden çıkıyorsunuz. Ayrıca fizik denen bir şey yok. Duvara çarptığınız gibi kalıyorsunuz.

Peki ama nasıl?

İsterseniz biraz toparlayalım. Headhunter third person kamerasından oynanıyor. PS2'nin klasik kamera sorunu Headhunter'da da var. PC'deki third-person oyunlarda kamera karakteri tam arkasından takip eder. PS2'deki oyunlardaysa nedense bu yapılamıyor. Kamera çoğu zaman saçma sapan yerlerde kalıyor ve ne yaptığınızı göremiyorsunuz. Kamerayı arkanıza almak için her defasında `kare` tuşuna basmak zorundasınız.

Motosikletinizi yalnızca şehirde dolaşmak için kullanıyorsunuz. Bunun dışında işinize yaramıyor. Sağ taraftaki haritadan nereye gideceğinizi oklar sayesinde görebiliyorsunuz. Belirtilen yere gittiğiniz zaman da oyun klasik MGS oynanışına geçiyor. Peki, Headhunter ne kadar MGS'ye benziyor? MGS'deki haberleşme ekranından tutun da, gizlilik olayına kadar her şey MGS ile aynı. Headhunter'da da aksiyon bölümleri gizlilik üzerine kurulmuş, ancak bu MGS'deki kadar gerçekçi ve detaylı değil. Vurulmamak için kutuların arkasına saklanabiliyorsunuz ve sırtınızı duvara vererek ilerleyebiliyorsunuz. Bunun yanında köşelere geldiğinizde de, yine `MGS` diyeceğim ama, MGS'de olduğu gibi kafanızı çıkarıp gelen gidene bakabiliyorsunuz. Bu sırada ateş edip yeniden içeri de kaçabiliyorsunuz. Bunların dışında Jade, yerlerde alabildiğine topaç gibi yuvarlanabiliyor. Kutular arasında geçiş yaparken bunu kullansanız iyi olur (tamam, topaç demediğimi varsayın).



Hunter Head

Headhunter'ın aksiyon kısımları gerçekten çok iyi hazırlanmış. Çatışma esnasında bir anda müziğin değişmesi de adrenalini artırıyor. Kontrollerdeki zorluklara alışırsanız pek de sorun kalmıyor. Bulmacalar dışında oyun oldukça zor sayılır. Oyunu sık sık save etmek zorunda kalabilirsiniz.

Headhunter, Dreamcast'ten PlayStation 2'ye geçiş yapan bir oyun olduğu için grafik açısından biraz yetersiz kalıyor. Yine de her şey çok net. Karakterinizin hareketleri çok yumuşak. Ortamlarsa daha iyi tasarlanabilirdi, ancak ara-sinematikler neredeyse kusursuz.

Headhunter belki bir MGS2 değil, ama MGS2'nin tek alternatifi. Ayrıca saf aksiyondan da bir yerden sonra sıkılabilirsiniz. Headhunter'daki bulmacalar sizi oyalayabilir.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin	www.headhunterthegame.com
Yapım	Amuze
Dağıtım	Sega
Tür	Aksiyon Adventure
Desteklenenler	Analog kontrol, Dual Shock
Artılar	Temiz grafikler. Farklı oynanış. Müzikleri ve hikaye çok iyi.
Eksiler	Zor kontroller. Sıkıcı training bölümleri.
Son Karar	Headhunter'da aksiyon ve adventure başarılı bir şekilde bir arada toplanmış. Ayrıca her oyundan bir şeyler var. Ufak tefek eksiklerini kafanıza takmazsanız, eğleneceğiniz kesin.

LEVEL NOTU %77





ICO

Konsol adventure'larının doruğunda bir sanat eseri...

Boynuzlu bir çocuğun hikayesi bu. Neden ve nasıl boynuzlu bilmiyorum. Tek bildiğim başının her iki tarafında aynı bir öküzünkine benzer boynuzları olduğu. ICO'ydu ismi. Bizimkinden çok uzak bir ülkede çok farklı bir dilde mutlaka güzel bir anlamı olmalıydı bu ismin. ICO'yla başındaki boynuzlar yüzünden dalga geçerler miydi bilmiyorum. Ancak 8-9 yaşlarına geldiğinde köyünün büyükleri vahşi bir geleneği yerine getirmek için onu atlarının arkasına atıp götürdüklerinde, arkasından kimsenin güldüğünü sanmıyorum. ICO'nun köyünde çocuklar kurban edilirdi. Onu bekleyen son da buydu.

Uzaklarda, terkedilmiş gibi görünen dev bir tapınağa götürdüler ICO'yu. Daha önce bir çok çocuğa yaptıkları gibi onu taş bir sandığın içine yerleştirdiler ve gittiler. Mutlaka korkunç bir son bekliyordu ICO'yu. Belki onu o sandıktan kötü ruhlar çıkaracak, belki vahşi hayvanlar veya yılanlar saldıracak, hatta en korkuncu açlık ve susuzluktan ölüp o sandıktan asla çıkamayacaktı. Ama yaşamı dolduran küçük mucizelerden biri gerçekleşti o anda ve yer sarsılmaya başladı. Yan yana dizilmiş onlarca sandık içinden ICO'nun ki devrildi ve onu serbest bıraktı.

İçinde kimse olmayan dev tapınakta dolaşmaya başladı ICO. Öylesine büyüktü ki tapınak, çıkışı bulması zor olacaktı. Üstelik bazı yolları garip kapılar kapamıştı. Bunları nasıl geçeceğini bilemiyordu. Sonunda bir kuleye geldi. Yukardan çıkışı bulabileceği umuduyla içerden tırmanmaya başladı. Merdivenleri çıktıkça kulenin tavanına asılı bir kafes olduğunu gördü. Merakla çıkmaya devam etti, sonunda kafesi ve içindekini rahatça görene dek. Bu onun yaşlarında bir kız çocuğuydu. Seslendi ama cevap alamadı. Oradan çıkarmalıydı mutlaka onu. Binbir zorlukla indirdi kafesi yere ve açmayı başardı. Bu bembeyaz, soluk tenli, her an kırılacakmış gibi duran güzel kızın ismi Yorda idi. ICO onunda kendisi gibi kurban edilmeye çalışılan bir çocuk olduğunu düşündü ve birlikte kaçmaya karar verdi. Üstelik Yorda sadece dokunarak şu garip kapıları açabiliyordu. O olmadan kaçma şansı olamazdı.



Oyunun grafikleri sizi hayran bırakacak.

Kötüler

Ama ICO ile aynı fikirde olmayan birileri vardı. Garip kara gölgeler sürekli olarak peşlerine düşecekti. Nedense ICO ile ilgilenmiyorlardı. Ama sürekli olarak Yorda'yı ondan çalmaya çalışıyorlardı. Zavallı ve korumasız Yorda'yı her seferinde kurtaracak ve onu bu karanlık gölgelere vermeyecekti ICO. Çünkü bunun kendi ölümü anlamına geleceğini biliyordu.

İşte ICO'nun hikayesi. Özellikle anlattım uzun uzun. Çünkü o kadar çok kişiden "hikayeyi anlamadım", "hikaye yok sayılır" gibi eleştiriler duydum ki. Halbuki ICO'nun hikayesi yeterince ilginç ve güzel. Tek eksisi oyun ilerledikçe hikayenin genelde yerinde kalması. Ama beni rahatsız etmedi. Çünkü kafamda kalan tek soru işareti Yorda'nın kim olduğuydu. O da oyunun ortalarında açığa kavuştuğuna göre, "oyunu bitirdim ama hikayeyi hiç anlamadım" diyenleri biraz kitap okumaya davet etmek dışında elden gelen bir şey yok.

Hikayeden de bir parça çıkarabileceğiniz gibi ICO içine biraz platform eklenmiş bir adventure. Sadece ICO'yu yönetiyorsunuz. Ama yakındayken Yorda'yı yanınıza çağırmak veya elinden tutup koşturmak gibi seçenekleriniz var. Amacımız Yorda ile tapınaktan kaçmak. Bunun için sürekli olarak bulmacalar çözüyorsunuz. Ama adventure'ların standart "eşyaları topla, birleştir" bulmacaları değil. Zaten balonla tırnak makasını birleştirip avizeyi düşür, oradan mumu alıp sobanın üstünde erit, sonra anahtarın izini çıkar gibi saçma bulmacalar sıkmıştır hep beni. ICO'da sürekli olarak engellerle dolu yolda ilerleyip kendinize yol açmaya çalışıyorsunuz. İşin zor kısmı Yorda'yı beraberinizde götürebilmek. Çünkü o sizin kadar çevik değil. Her yerden atlayıp, tırmanamıyor. Mesela yüksek bir duvarı aşmalısınız. Yakında bir zincir var, ona tırmanıp duvarın üstüne zıpladınız. Ama Yorda bunu yapamaz. Onu çıkarabilmek için duvarın dibine bir kutu atıyorsunuz. Siz de duvarın üzerinden sarkıyorsunuz, Yorda kutunun üzerine çıkıp zıplıyor ve elinizi yakalıyor. Onu yukarı çekiyorsunuz. Genelde bulmacalar buna benziyor.

Sürekli olarak onu yalnız bırakmanız gerekiyor elbette. Ama biraz uzarsa işiniz kötü ruhlar gelip sırtladıkları gibi Yorda'yı götürüyorlar. Hemen geri dönüp Yorda'yı onların elinden kurtarmalısınız. Tek silahınız uzunca bir sopa. Ama bu kötü ruhlara karşı yeterince etkili.

Abartılmamış Güzellik

Oyunun her noktasında bir doğallık var. Konu biraz fantastik olsa bile oyundaki her bulmaca, her hareket, her mekan fazlasıyla doğal. Hiçbir şey abartılmamış. Bir oyun için gerekebilecek minimum malzeme ile yapılmış









ICO, yapabildikleri açısından çok yetenekli. Tırmanmak, sallanmak, dengede durmak ve Yorda'nın elinden tutup koşmak, bulmacaları çözmede en önemli silahlarınız olduğu gibi aynı zamanda çok da estetik.

sanki ICO. Gerçi grafikleri bunun dışında tutmak gerekir. Hem mekanların güzelliği hem de karakter animasyonları muhteşem.

Bence ICO ve Yorda'nın animasyonları oyundaki en çarpıcı nokta zaten. Bugüne kadar bu kadar gerçekçi vücut hareketleri olan bir oyun görmedim. Özellikle ICO koşarken, bir yerlerden tırmanırken veya salınırken vücudunun her uzvu dehşet bir gerçeklikte hareket ediyor. Yorda'nın hareketleri ise çok daha zarif ve kırılgan. Oyundaki en güzel şey ise Yorda'nın elinden tutup koşturmak. Öylesine güzel görünüyorlar ki el ele koşarken.

Grafikleri güzel kılan ise iyi tasarlanmış, üstünde oldukça çalışılmış mekanlardan çok, o mekanlara bambaşka bir hava veren, ışık ve ses efektleri. Bizim içimizde de oldukça tartışılıyor gerçi ama bence ICO'daki grafikler ve animasyon Silent Hill 2'den çok daha güçlü. Grafik konusunda Metal Gear Solid 2'nin gerisinde kalabilir en fazla ama atmosfer konusunda bugüne kadar yapılmış hiçbir oyun su dökemez ICO'nun eline. Özellikle bir su efekti yapılmış ki oyun içinde, benzerinin başka bir oyunda tekrar yapılabileceğinden şüpheliyim.

Oyundaki sesler ve müzikler de oyunun genel resmine tam anlamıyla uyuyor. ICO ve Yorda ne olduğu bilinmez ama hoş bir dilde konuşuyor. ICO arkadaşına seslendiğinde boş mekanlarda ses yankılanıyor. Müzikler hem az kullanılmış hem de iddialı olmayan minimalist güzel şeyler. Oyundaki pek çok şey gibi "az çoktur" sözünü kanıtlıyor.

İyi şeyler hep kısa sürer ya, tadı damağınızda kalır. Hani bir dilim çok güzel pasta gibi, ne zaman bittiğini fark etmezsiniz bile... işte ICO'da başınıza gelecek olanda bu.

ICO'nun tek eksik yanı fazla kısa oluşu. Sizin adventure'a olan yatkınlığınıza göre 10 ila 15 saat arasında bitiyor. Oyun bittikten sonra tekrar oynamanın da çok anlamı yok. Sonuçta bütün bulmacaların çözümünü biliyorsunuz. Üstelik oynasanız da en fazla 3 saat sürer. İyi şeyler hep kısa sürer ya, tadı damağınızda kalır. Hani bir dilim çok güzel pasta gibi, ne zaman bittiğini fark etmezsiniz bile... işte ICO'da başınıza gelecek olanda bu.

Geçtiğimiz aylarda alternatif oyunlarla ilgili bir yazı yazmıştım. Hala hatırlayanlar varsa aradığımı ICO'da buldum. Diğer hiçbir oyuna benzemeyen, kendi tavrını ortaya koyan, duygusal ve büyülü bir oyun. Eğer Playstation 2'niz varsa mutlaka oynamanız gereken 3-5 oyundan biri ICO. 

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	www.icothegame.com
Yapım	Sony Entertainment
Dağıtım	Sony Entertainment
Tür	Aksiyon Adventure
Desteklenenler	Dual Shock, 1 oyuncu
Artılar	Muhteşem atmosfer, harika grafikler, doğallık ve kolay oynanış
Eksiler	Bittiğine üzülüyorsunuz
Son Karar	Bence ICO bugüne dek Playstation 2 için yapılmış en iyi adventure.

LEVEL NOTU %94



darkcloud

Herkes nereye gitti?

PlayStation 2'nin duyurulan ilk oyunlarından olan Dark Cloud en sonunda karşımda (tamam, çok egoistim). Hemen belirtmeliyim ki, Dark Cloud bir Final Fantasy değil, ama PlayStation 2'si olan RPG oyuncular için bir alternatif. Peki, Dark Cloud iyi bir alternatif mi? İşte bunda biraz kararsızım.

Dark Cloud'un konusu pek orjinal sayılmaz. Bir zamanlar Dark Genie tarafından saldırıya uğrayan ve yerle bir olan Atlamillia'yı yeniden kurmaya çalışıyorsunuz. Bunu yaparken de Toan adındaki bir genci kontrol ediyorsunuz (eğer Toan'ın ismini beğenmediyseniz oyunu kendi isminizle oynayabilirsiniz).

Karışık salata

Dark Cloud, konu olarak çok basit olmasına rağmen, oynanış olarak oldukça karışık. Oyuna Atlamillia'da başlıyorsunuz. Haliyle etrafta kimsecikler yok, ama yaşlı ve ak sakallı bir dede size yardımcı oluyor (oyunun başındaki haritada, yani Atlamillia'da, sağa sola koşturarak kendinizi yormak zorunda değilsiniz, `daire` tuşuna basınca haritayı pilot kameradan görebiliyor ve istediğiniz yere hızlıca gidebiliyorsunuz). Daha sonra... Bir RPG oyunundan beklenildiği gibi kendinizi bir anda zindanda buluyorsunuz. Zindanda yapmanız gereken asıl şey, şehir için parçalar toplamak. Topladığınız bu parçalarla Atlamillia'yı yeniden kuruyorsunuz. İşte oyunun karışık kısımları başlıyor. Bir yandan zindanlarda yaratıklarla savaşırken, diğer yandan hem kendinizi geliştirmeye çalışıyorsunuz, hem de Atlamillia için parça topluyorsunuz.

Oyunun oynanışı ise ayrı bir kargaşa. Bir defa arabirim çok karışık tasarlanmış. Ne yaptığınızı anlamanız çok zaman alıyor. Inventory'de `active item` adında bir bölüm bulunuyor. Buraya en fazla üç item koyabiliyorsunuz ve oyun sırasında bu item'ları hızlı bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Ekranın sağ tarafında Diablo'dakine benzer bir haritanız var. Buradan zindandaki sandıkların yerini ve haritadaki yaratıkları görebiliyorsunuz.

Dark Cloud, diğer RPG'lerde olduğu gibi aynı zamanda bir aksiyon ve adventure oyunu, ancak Dark Cloud diğer oyunlara oranla biraz daha aksiyon ağırlıklı. Oyun third-person kamerasından oynanıyor ve zamanınızın çoğu yaratık avlamakla geçiyor. Yalnız bu noktada bazı sorunlar var (aslında oyunda birçok sorun var). Bir defa adamınızın hareketleri çok kısıtlı. Öyle ki, zıplama bile yok. Savaşları sadece tek tuşla yapabilmeniz iyi bir şey, ancak kameranın olur olmaz duvarların arkasında kalması canınızı sıkabilir. Sorunlardan konu açılmışken devam edelim.

Dark Cloud'un en sıkıcı yanıysa... Sıkıcı olması. Oyuna başladığınız an-

Oyuna başladığınız andan itibaren kendinizi boşlukta hissediyorsunuz.

dan itibaren kendinizi boşlukta hissediyorsunuz. Zindanlarda yaratık avlamaktan başka bir şey yapmıyorsunuz. Sorun yalnızca bu değil. Oyundaki bazı şeyler o kadar gereksiz ki, hiç olmasa daha iyiymiş. Mesela sandıkları açarken her defasında aynı animasyonu izlemek zorunda kalıyorsunuz ve ne yazık ki bu animasyonu gamepad'i kırsanız da geçemiyorsunuz. Bunların yanında zindandayken oyunu save edememeniz, aynı yeri defalarca baştan oynamanıza sebep oluyor. Ayrıca oyun oldukça zor. Dolayısıyla aynı yeri baştan oynama olasılığınız da çok fazla.

Zindan olayı

Dark Cloud'da item'lerin çoğunu sandıklardan buluyorsunuz. Bu item'lerin



















arasında zehirli iksirler bile var. Eğer bu iksiri kazara içerseniz, hemen "antidote drink"i (panzehir) bulup içmelisiniz. Panzehiri sadece iksir içtikten sonra değil, yarasalarla temasa geçtikten sonra da içmeniz gerekiyor. Bunların dışında oyunda silahınız zarar görüp kırılabiliyor. Bunun için de ayrı bir item kullanarak silahınızı tamir etmeniz gerekiyor. Oyundaki item sayısı oldukça fazla ve bunları kullanmazsanız oyunu bitirmeniz çok zor.

Oyunda sadece kendinizin değil, silahınızın da özelliklerini geliştirebiliyorsunuz. Bunun için inventory'de "customize weapon" diye bir yer ayrılmış. Oyunda ilerledikçe silahınızı da kombinasyonlar yaparak geliştiriyorsunuz.

Dark Cloud'un adventure kısmı ise çok basit hazırlanmış. Etkileşime girdiğiniz canlı sayısı çok çok az. Bulmacalar da genelde çok kolay. Doğal olarak da oyunun adventure kısımlarında hiç zorlanmıyorsunuz. Karakterlerde seslendirme kullanılmaması ise apayrı bir eksi. Diyalogların hepsi karşılıklı yazışma şeklinde geçiyor. Bu da oyunun atmosferini en başından dağıtıyor. Ayrıca diyaloglarda sizin hiçbir etkiniz olmuyor. Yani karar verme şansınız yok. Oyun kendi kendine akıyor.

Kılıç olayı

Dark Cloud'un grafikleriyse PS2'den daha çok PSX oyunlarına benziyor. Ortamlar çok sıradan ve hep aynı. Bunun yanında kaplamalar çok yetersiz kalıyor. Karakterler de basit ve saçma tasarlanmış. Dark Cloud'un grafik olarak elle tutulur pek bir yanı yok. Sadece ateş ve su gibi efektler fena gözükmüyor. Bunun dışında da başka hiçbir şey yok. Oyun aralarındaki animasyonlarsa kazara yapılmış gibi duruyor. Hiç olmasa daha iyi olurdu. Zahmet etmişler.

Grafikler, olmayan seslerle birleşince atmosfer iyice dağılıyor. Dolayısıyla oyun kesinlikle sizi saramıyor. Müziklerse alabildiğine sakin. Oyuna hiçbir etkisi yok. Sadece arka planda ninni gibi dinliyorsunuz ve çok geçmeden uyuyakalıyorsunuz.



Sonuç olayı

Dark Cloud aslında çok detaylı ve karışık bir oynanışa sahip. Bu da RPG fanatiklerinin bu oyunu seveceği anlamına geliyor, ancak teknik açıdan Dark Cloud kesinlikle çok yetersiz. Bunun yanında karakter geliştirme ve oynanış kısmı da sıkıcı. Eğer RPG fanatiğiyseniz bu oyuna belki dayanabilirsiniz, ama değilseniz, oyunu yarım saatten fazla oynayamazsınız. Kısacası, bu oyun herkese göre değil.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin •	http://www.scea.com/games/
Yapım •	Level-5 Inc.
Dağıtım •	Sony Ent./Sony Türkiye
Tür •	RPG
Desteklenenler •	Analog kontrol, Dual Shock
Artılar •	RPG sevenler için detaylı oynanış. İlginç konu.
Eksiler •	PS2'nin kapasitesini kullanamayan grafikler. Kamera açıları. Sıkıcı ve lineer oyun yapısı.
Son Karar •	Dark Cloud aslında çok kapsamlı tasarlanmış bir oyun, ancak bir yerden sonra sıkıyor. Onun için bu oyunu sadece ama sadece RPG fanatiğiyseniz alın.

LEVEL NOTU %68



martiangothic unification

Mars araştırma kolonisi tehdit altındaymış. Gelin bir el atalım hayrına...

Take-Two Interactive' den gelen Martian Gothic: Unification, esasında 2000 yılında PC için çıkan bir gerilim / macera oyunu. Resident Evil ve Parasite Eve konseptinde yapılan oyun, bu kez de PlayStation' larımızı şenlendiriyor. PC' den konsolumuza aktarımı gayet başarılı olan oyun, mantıksız oynanışı ve kurabiye kıtlayıcı canawarların bolluğu yüzünden, insanların Resident Evil 3'ü 38. kere bitirmelerini engelleyemeyecek gibi görünüyor. Yine de bu tarz oyunlara yeni ve hoş bir örnek arıyorsanız Martian Gothic fena bir seçim sayılmayabilir (bir ihtimal).

Senaryosu, bilim kurgu yazarı Stephen Marley tarafından kaleme alınan oyunda, 2018 yılında Vita-1 Mars araştırma kolonisine gönderilen üç müfettişin seyahati konu alınıyor. Olaylardan on ay önce koloni ile dünya arasındaki tüm iletişim beklenmedik şekilde kopar. Bir askeri strateji uzmanı olan Karne, bilgisayar delisi Kenzo ve kurnaz bir biyomedikal uzmanı olan Matlock' dan oluşan ekibimiz, Vita-1' in mahvolmasına kadar ilerleyecek olayları incelemek zorunda kalıyor. İşin içine bir de yaşayan süper bilgisayar MOOD girince pirincin taşları da siz usta oyunculara kalıyor.





Bence de "Gothic".





Gerçekten çok korkunç; tıpkı dişçi koltuğu...



Yine yanlış ışınladı adam ya. Şkati, aloo kime diyorum ben...



Ecnebi gulyabani = Zombi

Oynanış şekli neredeyse Resident Evil veya Parasite Eve serisi ile aynı. Üç ana karakterimiz, koloninin değişik bölümlerinde görevlerine başlayıp yakınlarındaki kompartımanları araştırıyorlar. Üssün tamamını gezinip bütün koridorları, ambarları, odaları, masaları, çekmeceleri, hatta iğne deliklerini bile fellik fellik arayıp ipuçları bulmak durumundasınız. Neyse ki bunu yapabilmeniz için istediğiniz zaman istediğiniz karakterin kontrolüne geçmeniz mümkün kılınmış. Bunun yanında takımın diğer elemanına gerekli olan bir eşyayı, vakum tüpleri aracılığıyla gönderebiliyorsunuz. Öldürdüğünüz zombilerin kalıntılarında belli bölgelere ulaşmanızı sağlayacak anahtarlar var. Oyunda bütün silahlarınız için yeterli cephane bulunmasına rağmen, üsteki bütün zombileri öldürmenizin imkanı yok. Bulmacalar gerçekten çok kolay, lakin çoğu zaman tüpe ne koyup kime göndereceğinizi düşünmek, işi bulmacalardan çok daha zorlaştırabiliyor. Neredeyse bütün yaratıklar aynı şekilde saldırıyor ve siz de aynı şekilde öldürmekten bayılıyorsunuz. Yapay zeka vasat.

Grafikler Resident Evil' dan çok farklı değil. oyunun gidişatı ve bulmacaları ise daha çok Fear Effect' e benziyor. Vita-1 üssü çoğunlukla sıkıcı koridor ve odalardan oluştuğu için çok mükemmel animasyon veya görsel öğelere yer vermiyor. Yaratıklar çok çeşitli değil, ama mevcut kadro insanı rahatsız etmeye yetiyor.

Oyundaki müzikler, grafiklere nazaran çok daha güzel. Telli çalgılar ve rüzgar efekti ile yapılmış olan müzikler, oyunun tansiyonu ile uyumluluk gösteriyor. Ana karakterlerin seslendirmeleri de özenle hazırlanmış.

Hatice'ye değil, neticeye bakalım...

Martian Gothic: Unification, diğer gerilim oyunlarından biraz fazlaca esinlenmiş!?! bir alternatif olarak görülebilir. Hikaye ve karakter tasarımları gayet iyi, ama bu oyun kesinlikle sizi uçurmayacak. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin •	www.headhunterthegame.com
Yapım •	Talon Soft
Dağıtım •	Take-Two Interactive
Tür •	Macera
Desteklenenler •	Dual Shock, 1 Oyuncu
Artılar •	Grafikler Residen Evil tadında. Hikaye, müzikler ve seslendirme harika.
Eksiler •	Sürekli oda ve koridorlar sıkıyor. Oyunda bağlayıcı bir özellik yok.
Son Karar •	Resident Evil 3'e devam!

LEVEL NOTU %59



mistermosquito

Bir an için kendinizi bir Japon ailesinin çevresinde dolanıp onların kanını emen bir sivrisineğin yerine koyun. Ya da gelin bu duyguyu beraber yaşayalım!

Satış rakamları, insanların gerçekten çılgın oyunlar aradıklarını ispatlıyor. Bu bilgiyi iyi değerlendiren Japon yapımcı Zoom, sıkıntı duygusunu DNA' larla oynamadan kaldırmayı başarmış. "Bay Sivrisinek", inanılmaz yaratıcı, ciddi anlamda çılgın ve çok eğlenceli bir aksiyon oyunu. Oyunu kısaca açıklamak gerekirse "alışılmamış", "birazcık ayıpçı" ve "eksantrik" kelimelerini kullanmak yeterli olacaktır.

Oyunda amaç basit; garip görünüşlü bir sivrisineği yöneterek besin depoluyorsunuz. Besin dediğim un veya şeker değil tabii ki; kan! E bu işi gerçekleştirirken yaz tatillerini geçiren Yamada ailesini de birazcık rahatsız ediyorsunuz haliyle. Vaziyeti az çok anlamışsınızdır herhalde.

Anlayana sivrisinek saz

Sivrisinekler küçük, iğrenç ve rahatsız edici yaratıklardır, fakat bizim sivri biraz köşeli, kalp şeklinde gözleri olan, renk değiştiren, deli gibi şişmanlayan çok şirin bir tip olunca, onu kontrol etmek oyuncuya garip bir keyif veriyor. Yamada ailesi üç fertten oluşuyor: Bay Kenichi (baba), Bayan Kaneyo (anne) ve Rena (17 yaşındaki kızları). Örneğin Rena uyurken odasına girdiniz ve uygun pozisyon bulamadınız. Hemen ya odanın ışığını ya da radyoyu açıyorsunuz. Kızcağız kalkıp açtığınız düğmeyi kapatıyor ve tekrar yatıyor. Ama bu kez de ofsayta düşüyor ve cillop gibi bir hedef oluyor (hedef-ül-cüllop). İşte eğlence burada başlıyor. Hedefe uçup konuyorsunuz ve yemeğe başlıyorsunuz. R3 tuşuyla deriye iğnenizi sapladığınızda, ekranda iki gösterge çıkıyor. Birisi kurbanın rahatsızlık durumunu, diğeri ise pompalanan kanın miktarını gösteriyor. Yine R3' ü kullanarak yuvarlağın mavi bardan taşmasını önlemelisiniz. Sineğin tavırları öyle şirin ki, ister istemez kahkahayı basıyorsunuz.







"Battle mode" ve kurbanın gazabı...



Alnının çatısından sondajlamaca...



Eğer siz bölümü geçmek için gerekli olan kan miktarını depolamadan kurban duruma ayılırsa ya direk eziliyorsunuz, ya da Battle Mod' a geçiyorsunuz. Battle moddan galip çıkabilmek için özel relax noktalarını bulup saldırmalısınız. Bu arada siz oyunda ilerledikçe, Japon aile git gide sizin varlığınıza daha fazla sinirleniyor ve vahşileşiyor. Sinek kovucu, raket ve zehirli sprey gibi şeyler kullanıyorlar. Yine de aileyi dinleyip, yaptıklarını izlemek eğlenceli (uyumak, yemek pişirmek, çiçek sulamak, yıkanmak...)

Nassı yani yıkanmak?!?

Yıkanmak dedim de, oyunun birazcık muziplik içerdiğini söylemiş miydim? Örneğin banyo yapan Rena' nın bazı "bölgeleri" de sokmanız gerekebiliyor. Oyunda vahşet olmadığını da hesaba katarsak, tamamen "savaşma seviş" felsefesini benimsediğini söyleyebiliriz.



Mister Mosquito, grafik olarak çok iyi değil. Odalarda kitaplar, kutular gibi kötü kaplanmış ve temelde basit nesneler dolu. Detay da çok az fakat oyunun güçlü olduğu noktalar kesinlikle görsellikle ilgili değil. Ahh ah, bir de kamera bazen duvara girmeseymiş çok güzel olacakmış. En önemlisi sizin küçük, insanların büyük olduğu hissi verilebilmiş, bu yeterli bence. Durumu vaziyeti izah eden hanım ablamızın sesi de oldukça şuh. Sineğimiz de az değil; kan emerken enteresan mutluluk sesleri çıkartıyor. Gel de bu oyunu alma şimdi. Gerçekten çok oricinal ve şamata dolu olan bu oyunu, biz çamaşır makinesi üreticileri olarag tavsiye ediyuruz. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin	www.headhunterthegame.com
Yapım	Zoom
Dağıtım	Eidos Interactive
Tür	Aksiyon
Desteklenenler	Dual Shock, 1 oyuncu
Artılar	Müzik çok seksi. Sesler çok iyi. Sivrisinek olma fikri inanılmaz. Uçma ve kan pompalama işlemleri çok iyi dengelenmiş.
Eksiler	Ufak kontrol ve kamera problemleri. Oyun çok uzun değil
Son Karar	Playstation'ın inatla hayatta kalmaya çalıştığı bu günlerde ihtiyacımız olan bir oyun Mr. Mosquito.

LEVEL NOTU %78



Console Master Aksesuar

Playstation 2'de hile yapmanın en kolay yolu olan Action Replay 2 artık Türkiye'de

Bundan sonra elimize geçtikçe kaliteli konsol aksesuarlarını size tanıtmaya çalışacağız. Özellikle de Playstation 2 aksesuarlarına ağırlık vermeyi planlıyoruz. Bu ay bizler için oldukça sevindirici bir gelişme oldu ve Playstation için en kaliteli aksesuarları üreten firmalardan Datel'in pek çok ürünü elimize geçti. İşin güzel tarafı bu ürünlerin hepsi kısa süredir ülkemizde de satılıyor ve sizlerinde alma şansı var.

Datel tanıyanlar için oldukça saygıdeğer bir isim. Tanımayanlar için de Amerika'da Gameshark ve Avrupa'da Action Replay olarak tanınan hile kartuşunun yapımcısı olduklarını söylesem yeter herhalde. Ama Datel sadece Action Replay'i değil, Memory kartuşlarından klavyelere kadar pek çok aksesuarı üretiyor. Bu ay Action Replay 2 V2, Freeplay ve Xport ürünlerini sizin için inceledik. Gelecek ay ise Mega Memory 16, Game Studio ve USB Keyboard'u inceleyeceğiz.

Action Replay 2 V2

Playstation 2 için bulunabilecek, işe yarayacak pek çok aksesuar var elbette. Ancak AR2 V2 bir aksesuarın ötesinde Playstation 2'nin vazgeçilmez bir parçası. Temel olarak bir hile kartuşu. Yani hemen her oyunda hile yapabilmenizi sağlıyor. Ama tek yeteneği bu değil. Aynı zamanda AR2 V2'yi DVD Player olarak da kullanabiliyorsunuz.

AR2 V2 ile bir oyunda hile yapmak oldukça basit. Öncelikle AR2 V2 kartuşunu Memory yuvalarından birine takıp, CD'sini sürücüye yerleştiriyorsunuz ve bir oyunmuşçasına çalıştırıyorsunuz. Sonra oyun listesinden oynamak istediğiniz oyunu seçiyorsunuz. AR2 V2 size oyun için



kullanabileceğiniz hileleri gösteriyor. Bu hileler oyun tasarımcılarının tasarladığı hileler değil. Tamamen AR2 V2 ekibi veya başkalarınca oyundan zorla çıkarılmış hileler. Bu noktada hilelerin hepsini aktif hale getirmek zorunda değilsiniz. İçlerinden bazılarını seçip sadece onları kullanabilirsiniz de.

AR2 V2'nin içinde yüzlerce oyun için binlerce kod var. Tek tek kontrol etmek mümkün değil elbette ama şöyle bir göz atınca eksik bir oyun göremedik. Elbette kısa süre önce piyasaya çıkan bazı oyunlar yok listede. Ancak bunları siz ekleyebiliyorsunuz. Tek yapmanız gereken Datel'in sitesi olan www.codejunkies.com adresine gidip buradaki kodları AR2 V2'ye girmek.



Kodları siteden aldıktan sonra Datel'in ürünü olan USB Keyboard ile kolayca girebiliyorsunuz. Eğer bu cihazdan sizde yoksa on-screen klavyeyi kullanarak da kolayca girebilirsiniz. Eğer Xport'a sahipseniz daha da şanslısınız çünkü . tek yapmanız gereken tek bir dosyayı çekip bunu Xport aracılığıyla AR2 V2'ye yüklemek.

Bu arada önemli bir not. AR2 sadece PAL versiyonlu oyunlarda çalışıyor. Eğer yurtdışından gelme NTSC bir oyununuz varsa AR2 V2 ile çalışmayacaktır. Çünkü aynı cihazın NTSC versiyonu Gameshark adı altında Interact tarafından satılıyor. Ayırca AR2 ve GameShark kodları tamamen farklı.

Başta söylediğimiz gibi AR2 V2 aynı zamanda DVD player olarak da çalışıyor. Bunun için tek yapmanız gereken ana menüden DVD Player'ı seçmek. Daha sonra DVD'nin hangi bölge olduğunu söylüyor ve DVD'yi takıyorsunuz. Böylece bütün bölgelere ait DVD'leri çalıştırabiliyorsunuz.

Freeplay

Oldukça yaratıcı ve ilginç bir cihaz olan Freeplay sizi Dual Shock'un kablolarından kurtarıyor.Piyasada kablosuz PS2 gamepad'leri bulmak mümkün olabilir belki ama hiç biri orjinal Sony Dual Shock 2'nın kalitesini yakalayamıyor. Freeplay sayesinde hem Dual Shock'dan vazgeçmiyorsunuz hem de kablolardan kurtuluyorsunuz.

Freeplay'in çalışma mantığı çok basit. İki parçadan oluşan cihazın alıcı kısmını PS2 üzerindeki gameport'a takıyorsunuz. Daha büyük olan diğer uca ise Dual Shock 2 takılıyor. Böylece Freeplay Dual Shock ile PS2 arasında bir köprü vazifesi görüyor. Freeplay'i üzerindeki klips ile kolayca *kemer veya pantolonunuza* takabiliyorsunuz. Ayrıca Freeplay şarj edilebilir olduğu için sürekli pil gerektirmiyor. Freeplay'in tek kötü yanı menzilinin çok fazla olmaması.





Xport

Bu ay incelediğimiz son cihaz PS2 ile PC arasında veri aktarımını mümkün kılan Xport. Hem PS2'ya hem de PC'ye USB'den bağlanan bu cihaz oldukça sağlam ve kullanışlı bir veri yolu oluşturuyor. Xport'u kullanarak AR2'ye hile listesi de yükleyebiliyorsunuz. Ayrıca oyun save'lerinizi de hard-disk'e atabiliyorunuz.



Xport'un çalışması için PC programının yüklenmesi ve PS2'nun Xport CD'sı ile açılması gerekiyor.

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

Ürünlerin fiyatları:

AR2 V2	55$
Freeplay	45$
X-Port	55$

Daha ayrıntılı bilgi için:
Mavi Bilgisayar
www.mavishop.com
Tel: (212) 2233346



Bölüm 1

Command & Conquer Renegade

Zorlu oyunun açıklamasına kaldığımız yerden devam ediyoruz. Hatırlarsanız geçen ay L'anamelach adlı şeytanı öldürmüş ve oyunu bırakmıştık.

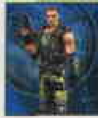
Şu NOD binalarının içini de canlı canlı gördüm ya, artık bundan başka bir Command & Conquer oyunu çıkmasa da gam yemem (bunu rahatça söyleyebiliyorum çünkü yeni bir oyunun kesinleştiğini biliyorum: C&C Generals). Elbette C&C Renegade yalnızca Nod ve GDI binalarının içini görebildiğiniz basit bir oyun değil. Her ne kadar temelinde aksiyon yatsa da da, öyle lambur lumbur ilerleyemiyorsunuz oyunda. Her zaman olduğu gibi çeşitli stratejilere ve bilgilere gerek duyacaksınız. O yüzden yazımızın bu ilk bölümünde size bu oyunda karşılaşacağınız tüm karakterleri ve taşıtları ayrıntılı biçimde tanıtacağım (elbette bunun için başta resmi web sitesi olmak üzere fan web siteleri ve oyun kılavuzundan faydalanacağım) ve ilk bölümler için küçük ipuçları vereceğim. Yazının devamında da bölümlerdeki hem öncelikli görevlerin, hem de ikincil görevlerin tam açıklamalarını bulabileceksiniz.

Karakterler

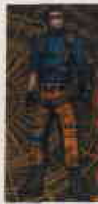
GDI Karakterleri



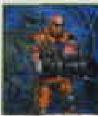
Adam Locke: General Locke askeri kariyerine İngiliz Ordusunda başladı. Yıllar boyunca GDI'ın Özel Savaş Operasyonlarını yönetti. Locke'un en büyük özelliği Nod'a karşı, onların yöntemlerini kullanmak; yani genellikle kurallara pek bağlı kalmıyor. Yaklaşık iki senedir Havoc'un komutanlığını yaptığından bu en çok Havoc'un işine yarıyor, çünkü Locke Havoc'un kendi sistemini kullanmasına oldukça tolerans gösteriyor.



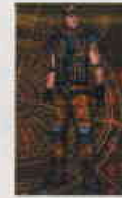
Havoc: Asıl adı Nick Parker olan adamımızın en büyük sorunu ona verilen emirlere pek uymamasıdır. Yalnız çalışmaktan hoşlanır. Ama takımında birileri varsa, geride kimseyi bırakmaz. GDI'a tamamen sadık olan Havoc ne yapıp edip görev amaçlarını gerçekleştirir.



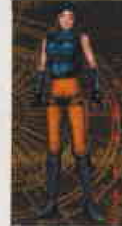
Deadeye: İskoçya doğumlu Daniel 'Deadeye' MacInnis GDI'a katılmadan önce Özel Hava Kuvvetlerinde çalışıyordu. GDI'ın efsanevi Dead-6 komandolarından biri olan Deadeye'ın en büyük özelliği müthiş nişan kabiliyeti. 200 metre ve ötesinden hedeflerine tek atışla öldürebilir.



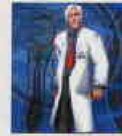
Gunner: Nigel Grant eskiden İngiliz Özel Deniz Servisinde çalışıyordu. Londra'nın güney kısmındaki pub'larda ve sokaklarda büyüdüğünden oldukça sert bir mizaca sahip olan Gunner, roket askeri olarak GDI'ın Dead-6 komando takımına katıldı. İri yapısı sayesinde ağır yükünden etkilenmeyen Gunner savaş sırasında size çok yardımcı olacaktır.



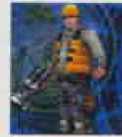
Patch: Eric Wulfe, Almanların ünlü anti-terörist organizasyonu GS9'da el bombası uzmanı olarak tanınmıştır. Tiberium Flechette tüfeğini kuşandığı zaman ne Nod askerlerini, ne de Stealth Tanklarını yaşatmaz.



Hotwire: Shaj Aviv, Kudüs'te yetişmiş bir elektronik uzmanıdır ve her gün tanık olduğu terör sahneleri onu GDI'a daha çok bağlamıştır. Bu Dead-6 komandosu hem taşıtları, hem de binaları mühendislerden iki kat hızlı tamir edebilir ve üsleri Nod istilalarına karşı korumak için yerleştirebileceği C4 mayınları taşır.



Dr. Mobius: Tüm gezegendeki en zeki insanlardan biri olan Dr. Ignatio Mobius, Tiberium konusunda eşi olmayan bir uzman ve aynı zamanda GDI'ın baş bilimadamı. Tiberium'un dünyayı sonsuza kadar değiştirebilme potansiyeline sahip olduğunu düşünüyor.

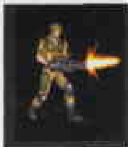


Engineer: Mühendisler GDI'ın savaş operasyonlarında çok önemli bir role sahipler. Patlayıcıları etkisiz hale getirmek, düşman binalarını sabote etmek gibi etkili görevler için ön saflarda mücadele ediyorlar. Ağır bir silah taşımadıklarından üzerlerini tamamen patlayıcı ile

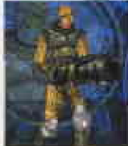
doldurabiliyorlar. Ancak buna rağmen en önemli görevleri dost taşıtları ve binaları tamir etmek. Özellikle de pahalı araçlar bu sayede daha çok işe yarıyorlar. Eğer bir Mammoth tankı filosu görürseniz, etrafında da onlarca mühendis görmeniz sürpriz değildir.



Grenadier: Kestrel bombaatarı taşıyan bu birimler Minigunner ve Grunt'lardan oluşan ön safın hemen arkasında bulunurlar ve patlayıcı silahlarıyla piyade gruplarına ve taşıtlara zarar verirler. Ancak uzun mesafede etkili olamamaları, keskin nişancılar için açık hedef olmalarına neden olur.



Officer: Bu GDI askeri normal askerlerden çok daha yeteneklidir. Piyadeleri standart AR7 Condor Chain Gun taşırken, diğer uzmanlar usta oldukları silah türlerine ve savaş disiplinlerine sahiptirler. En yaygın GDI birimlerindendir.



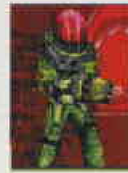
Rocket Soldier Officer: Roketatarını sanki vücudunun bir organıymış gibi taşıyan bu uzman birim savaş alanındaki tüm düşmanlar için ölümcüldür, özellikle de yavaş hareket eden taşıtlara karşı. Keskin nişancıların dikkatini çekip, görüş alanlarını daraltmak için çok uygundur.

Shotgun Trooper: Bu birim yakından tanımak istemeyeceğiniz birimlerdendir; her atışında parçalanan mermiler saçan ve yakın menzilde oldukça etkili olan silahı sayesinde özellikle üssü piyadelere ve düşman mühendislerine karşı korumakta yakın destek sağlar.

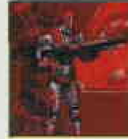


Sydney: Sydney Mobius ister basit Tiberium tüfeğini, ister güçlü Kişisel İyon Topu ile donatılmış Prototip Hücum Zırhını kuşanmış olsun neredeyse her şey için ölümcüldür. İkisi arasındaki tek fark ölümün ne kadar zaman alacağıdır.

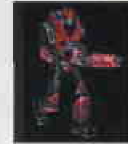
Nod Karakterleri



Chem Warrior: Piyade formundaki bu kimyasal savaş makineleri V2 'Venom' modeli kimyasal spreyler taşırlar. Bu silahın püskürttüğü yoğun Tiberium bileşenleri organizmalar üzerinde ölümcül etki taşır.



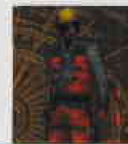
Black Hand Chameleon: Black Hand grubunun elit birimleri hem fiziksel, hem de ruhsal olarak son derece güçlüdürler. Bu hayalet birimler özel tasarlanmış gizlilik zırhları ve lazer tüfekleri sayesinde düşman hatlarının gerisine kolayca sızabilir ve düşman üslerine ve keskin nişancılarına zarar verebilirler.



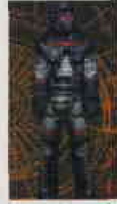
Black Hand Heavy Weapons Specialist: Özel tasarlanmış lazerleri gücü sayesinde her türlü zırhı delip geçebilir ve hızlı ateş etmesi sayesinde de en ağır zırhlı taşıtları bile kısa sürede yok edebilir. Savunma halindeyken özellikle MRLS ve Mammoth Tankı gibi yavaş hareket eden düşman zırhlılarına karşı müthiş etkilidir. Ancak ağır silahları yüzünden bu birimler düşman keskin nişancılarına ve diğer hızlı piyadelere kolay av olurlar.



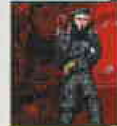
Black Hand Sniper: Bu özel askerler Black Hand eğitmenleri tarafından Nod'un en iyi nişancıları olmak üzere eğitilmişlerdir. Black Hand keskin nişancıları düşman askerlerini çok uzaklardan vurabilirler ve bu yüzden hem savunma, hem de saldırı durumlarında çok etkilidirler. Yakın savaşta pek fazla şansları olmadığından, özellikle üzerlerine gelen taşıtlarla karşılaştıklarında mezarlarını kazmaya başlayabilirler.



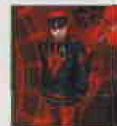
Engineer: Nod mühendisleri de savaşta GDI mühendisleri ile aynı role sahiptirler.



Flamethrower: Bunlar binalara ve taşıtlara karşı kullanılabilecek en etkili piyade birimleridir. Grup halinde saldırdıkları zaman binaları saniyeler içerisinde küle çevirebilirler.



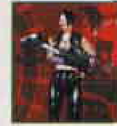
Mendoza: Mendoza için cinayet bir sanattır. Kesinlikle acıması yoktur ve öldürürken hiçbir şey hissetmez. Kolombiya ayrılıkçı hareketinin en uç kanadının bir üyesiyken yöntemlerinin çok kanlı olması nedeniyle bu grup tarafından bile kendisine kuşkuyla bakılmaya başlanan Mendoza, oradan ayrılıp Brotherhood of Nod'a katılmıştır. Raveshaw'ın katliam adamıdır ve komutanına sonuna kadar sadıktır.



General Raveshaw: General Gideon Raveshaw oldukça soğuk kanlı ve hiçbir hatayı affetmeyen bir komutandır. Black Hand ismiyle bilinen elit Nod suikastçilerini kendi elleriyle bir araya getirmiştir. Raveshaw usta bir casus, bir asker ve dikkate alınması gereken bir güçtür.



Rocket Soldier Officer: Nod'un bu birimleri de GDI'ınkiler gibi iş görür.



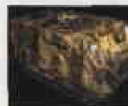
Sakura: Sakura da aynı Havoc gibi öncelikle kendisine bağlıdır. Bir yakın dövüş sanatçısı, akrobat ve gizlilik ustasıdır. Geçmişi hakkında kesin bilgilerden çok erkek egemen Yakuza ortamında yetiştirildiği gibi spekülasyonlar bulunmaktadır. Aslında GDI Sakura'yı bünyesine katmış ve Havoc ile bir göreve göndermişti. Bir grup Nod askerinin pususuna düşen Sakura'dan bir daha haber alınamadı ve çatışma sırasında öldüğü kabul edildi.

Shotgun Trooper: GDI'daki benzerleriyle aynıdır.

Technician: Nod'un en iyi mühendislerinden oluşan bu grup binaları ve taşıtları iki kat hızlı tamir edebilirler ve yanlarında birçok mayın taşırlar.

Taşıtlar

GDI Taşıtları



Armored Personnel Carrier (APC): Zırhlı Personel Taşıyıcısı (APC) içerisinde beş asker taşıyabilir ve onları savaş alanında korumalı biçimde bir yerden bir yere taşıyabilir. Üzerinde yerleşik bir M60 makineli tüfek bulunmaktadır.



Harvester: Bu zırhlı aracın tek görevi saf Tiberium'u toplamak ve onu işlenmesi için rafinerilere taşımaktır. Yavaş ve hantal olduğundan korunması gerekir. Yine de güçlü zırhı sayesinde yok edilmesi kısa sürmez ve piyade birimlerini ezebilir.



Helicopter: Hızlı ve etkili biçimde piyade taşımacılığı sağlayan helikopterler, .

sürpriz saldırılar veya acil kaçışlar için çok uygundur.



Hovercraft: Bu ağır zırhlı taşıma aracı düşmanın kara savunmaları çok yerleşik olduğu zaman sudan saldırılar yapma amacıyla kullanılır.



Hum-Vee: GDI mühendisleri tarafından elden geçirilmiş bu saldırı aracında yerleşik bir makineli tüfek bulunmaktadır. Piyadeleri dağıtmak ve zayıf zırhlı taşıtları yok etmek için kullanılabilir. Zayıf zırhı yüzünden özellikle patlayıcılara karşı oldukça hassastır.



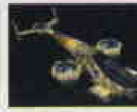
Mammoth Tank: Mamut Tankı oyundaki en güçlü taşıttır. İkiz 120mm toplarla ve Mamut Dişi füzeleriyle donatılan bu dev taşıt, çok yönlü bir saldırı birimidir. Bu silahların gücü, taşıtın yavaş ve hareket kabiliyetinin az oluşunu karşılamaktadır.



Medium Tank: Tek topundan zırh delici mermiler atan bu tank, Nod'un Light Tank versiyonundan daha hızlı, daha ağır ve daha güçlüdür. Oyundaki en iyi taşıtlardan birisidir.



Mobile Rocket Launch System (MRLS): Seyyar bir yok etme makinesi olarak adlandırabileceğimiz bu taşıt 227mm füzelerle saldırır ve GDI'ın en geniş menzile sahip taşıtıdır. Hava birimleri de dahil olmak üzere tüm birimler ve binalar üzerinde etkilidir. Kısa menzil yeteneğine sahip olmadığından yakınında destek birimlerinin bulunması gerekir.



Orca: Orca'nın temel tasarım amacı Nod'un Apache helikopterleriyle savaşmaktır. Dikey olarak inip kalkabilen bu araç üzerinde beş adet TOW füzesi taşıyabilir.

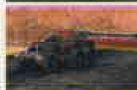
Nod Taşıtları



Apache: Nod'un Apache helikopterleri hızlıdır ve oldukça fazla cephane taşıyabilir. Temel olarak piyadelere ve binalara karşı kullanılır.



Armored Personnel Carrier (APC): Özellikleri GDI'ın taşıtıyla aynıdır.



Artillery: Bu devasa topun çok geniş bir menzili ve balistik gücü vardır. Bu taşıt oldukça yavaştır ve tek başına hedefine doğru gitmesi çok zor olacaktır. Bu yüzden yanında mutlaka yardımcı birimler bulunmalıdır. Gerekli menzile ulaştığı zaman ise durdurulması çok zordur.



Buggy: Bu arazi taşıtı çok hızlı olması ve makineli tüfek tareti taşıması sayesinde *vur kaç* taktikleri için biçilmez kaftandır. Bu kadar hızlı olabilmesi için zırhı zayıf tutulmuştur, bu yüzden en iyi kullanım alanı piyadelere ve hafif zırhlı taşıtlara karşıdır.



Cargo Plane: Bu kargo uçağı Nod kaynaklarını, taşıtlarını ve piyadelerini üsler arasında ve savaş alanında taşımaya yarar. Yavaş ve silahsız olmasına rağmen güçlü zırhı sayesinde hasara karşı uzun süre dayanabilir.



Flame Tank: Özellikle piyadelere ve binalara karşı etkili olan Alev Tankı, neredeyse hiç zarar görmeden piyade grupları içerisinde dolaşabilir. Silah gücünün yanı sıra hızlı hareket etmesi sayesinde yavaş silahlardan sıyrılabilir ve hedefine çabucak ulaşabilir.



Harvester: GDI'ın taşıtıyla aynı işe yarar.



Lear Jet: Nod'un sahip olduğu Lear Jet filosu özellikle yüksek rütbeli askeri personelin, hatta Kane'in taşınmasında kullanılır. VTOL kabiliyeti ve gelişmiş ECM ekipmanları sayesinde bu modifiye uçaklar müthiş bir manevra kabiliyetine sahiptir ve özellikle yüksek irtifalarda GDI Orca'larını kolayca bertaraf edebilirler. Rivayete göre Kane'in kişisel uçağı 40000 feet yükseklikten nokta vuruşu yapabilen bir nükleer başlığa sahiptir.



Light Tank: Bu yüksek manevra kabiliyetli taşıt çok düşük ağırlığı ile maksimum seviyede silah gücü sağlayabilir. Savaş alanındaki diğer tüm tanklardan daha hızlıdır ve hedefine çok çabuk ulaşabilir.



Stealth Tank: Bu hafif zırhlı tank Lazarus kalkanı ile donatılmıştır ve bu sayede düşmandan gizlenebilir. Tank ateş ederken kalkan nötr duruma geçer ve tank bir anda ortada belirir. Taşıtlar ve çoğu bina bu tankı göremese de, nöbetçi kuleleri ve piyadeler çok yakınlarına gelen tankı fark edebilirler.

Bölüm Açıklamaları

Bölüm 1 : The Scorpion Hunters

Oyuna ısınma bölümünde ilk olarak arkadaşlarınızı takip edin ve onlarla birlikte gördüğünüz tüm Nod askerlerini vurmaya başlayın. Hepsi öldüğünde mühendisiniz tankı onaracak ve siz de tanka binip yolunuza devam edeceksiniz. Tankı kullanarak Nod askerlerini, helikopteri ve harvester'ı yok edin.



Üsse ulaştığınızda önce tankları, sonra SAM füzelerini ve son olarak da etrafı bombalayın. Bir süre sonra üs GDI tarafından yok edilecek ve ilk bölümünüzü bitireceksiniz.

Bölüm 2 : Rescue and Retribution

Primary 1 – Locate Detention Center : İlkine göre daha karışık olan bu bölümde ilk olarak yerde duran veri diskini alarak haritanızı güncelleyin. Merdivenden yukarı çıkıp askerlerle konuşun.

Secondary 1 – Rescue Prisoners : Büyük binanın sağındaki yolu kullanarak esirlerin tutulduğu binaya gidin ve tek başına duran Nod askerini öldürün.

Secondary 2 – Contact GDI Commander : Yolu takip edin ve yanınızdaki iki askerle birlikte karşılaştığınız Nod'ları öldürün. Gördüğünüz küçük binaya girerek komutanı kurtarın ve komutandan silah prototipini alın. Madene girin ve veri diskini alarak haritanızı genişletin.

Secondary 3 – Eliminate Nod Officer : Light Tank'ın ve diğer taşıtların yoldan geçmelerini bekleyin ve kuleye girin. Merdivenlerden çıkın ve Officer'ı öldürün. Sniper tüfeğini alarak ilerideki Nod askerlerini vurun.

Secondary 4 – Destroy Nod Turrets : Askerleri ve mühendisleri öldürdüğünüzde paraşütle



C4 bırakılacak. Bunları alın ve tepedeki iki tarete de C4 yerleştirerek havaya uçurun. Bunu yaptığınızda aşağıdaki kıyıya sizin için bir Medium Tank bırakılacak. Tanka binin ve yoldan devam edin. Karşılaşacağınız tüm Nod birimlerini ve tanklarını yok ettikten sonra köprünün önünde durun ve tanktan inin. Köprüdeki Nod Officer'ın bıraktığı yeşil anahtar kartını almayı unutmayın. Yol ayrımına geldiğinizde sola dönün ve kiliseye ulaşın.

Secondary 5 – Rescue Clergy : Kilisenin dışındaki Nod'ları öldürün ve sarı anahtar kartını alın. Kiliseye girin ve tüm Nod kuvvetlerini öldürün. Kilisenin girişindeki veri diskini alarak haritanızı genişletin. Kilisenin arkasındaki yoldan ilerleyin ve kuledeki Officer'ı öldürerek kırmızı anahtar kartını alın. Geri dönün ve sağdaki yoldan ilerleyin. İleride bir tepenin üzerinde bir kule daha göreceksiniz. Etraftaki Nod'ları öldürün ve iki kule arasındaki aşağı eğimli yola girin.

Secondary 6 – Disable Hand of Nod : Hand of Nod'un dışındaki SAM füzesini yok edin. İçeri girdiğinizde önce ileri, sonra sola, aşağı, ileri ve sola gidin. Eğer doğru yaptıysanız binanın kontrol panelinin önünde duruyor olmalısınız. Panele ateş ederek patlatın ve bu sayede Hand of Nod'u etkisiz hale getirmiş olun. Dışarı çıkarken de direnişle karşılaşacaksınız, herkesi öldürün. Binadan çıkınca arka tarafta devriye gezmekte olan Buggy'i alev silahınızı kullanarak havaya uçurun.

Primary 2 – Access Communications Mainframe : Yokuştan ilerleyerek Nod iletişim merkezine ulaşın. Sol taraftaki SAM füzesini yok ettiğinizde size yardımcı olmak üzere iki GDI askeri gelecek. Sol tarafındaki kapıdan iletişim merkezine girin ve gördüğünüz tüm Nod birimlerini öldürün. Binada aşağı indiğinizde ana iletişim odasına gireceksiniz (devasa bir monitör ve konsolların olduğu oda). Sağ taraftan çıkın ve sağa bakarak Kane ile konuşan Nod Officer'ı öldürün. Sola gidin ve asansörü geçerek ilerideki kapıdan girin. Burada ana kumanda terminalini bulacaksınız. Üzerine bir C4 yerleştirin ve terminali havaya uçurun.

Primary 3 – Open Detention Center: Asansörü kullanarak dışarıya çıkın ve Detention Center'a giden kapıyı açarak bölümü tamamlayın.

Devamı için, gelecek ay hazır olun! Sevgiler.

Eser Güven I eser@level.com.tr

Birim İstatistikleri

Aşağıdaki tablolarda oyunda mevcut olan tüm birimlerin maliyetlerini, sağlıklarını, zırhlarını ve silahlarını bulabilirsiniz.

GDI Birimleri

İsim	Maliyet	Sağlık	Zırh	Silah	Cephane
Soldier	0	100	100	Automatic Rifle	500
Shotgun Trooper	0	100	100	Shotgun	40
Grenadier	0	100	100	Grenade Launcher	48
Engineer	0	100	100	Repair Gun, 1x Remote C4	Sınırsız
Officer	175	150	100	Chaingun	500
Rocket Soldier Officer	225	150	100	Rocket Launcher	42
Sydney	150	150	100	Tiberium Auto Rifle	250
Deadeye	500	200	100	Sniper Rifle	38
Gunner	400	200	100	Rocket Launcher	42
Patch	450	200	100	Tiberium Flechette Gun	500
Havoc	1000	250	100	Ranjet Rifle	36
Sydney	1000	250	100	Personnal Ion Cannon	31
Mobius	1000	250	100	Volt Auto Rifle	500
Hotwire	350	200	100	Repair Gun, 1x Proximity Mine, 1x Remote C4	Sınırsız
Hum-Vee	400	150	150	Machine Gun	Sınırsız
Armored Personnel Carrier	700	300	300	Machine Gun	Sınırsız
Mobile Rocket Launcher	400	200	200	6x Missile Launcher	Sınırsız
Medium Tank	800	400	400	Main Gun	Sınırsız
Mammoth Tank	1500	600	600	Dual 120mm Cannons, Dual Missile Launcher	Sınırsız
Ion Cannon Beacon	1000			Ion Cannon Satellite	1

Nod Birimleri

İsim	Maliyet	Sağlık	Zırh	Silah	Cephane
Soldier	0	100	100	Automatic Rifle	500
Shotgun Trooper	0	100	100	Shotgun	40
Flamethrower	0	100	100	Flamethrower	500
Engineer	0	100	100	Repair Gun, 1x Remote C4	Sınırsız
Officer	175	150	100	Chaingun	500
Rocket Soldier Officer	225	150	100	Rocket Launcher	42
Chem Warrior	150	150	100	Chem Sprayer	500
Black Hand Sniper	500	200	100	Sniper Rifle	38
Black Hand Chaingun	450	200	100	Laser Chaingun	500
Black Hand Stealth	400	200	100	Laser Rifle	500
Sakura	1000	250	100	Ranjet Rifle	38
Raveshaw	1000	250	100	Railgun	31
Mendoza	1000	250	100	Volt Auto Rifle	500
Technician	350	200	100	Repair Gun, 1x Proximity Mine, 1x Remote C4	Sınırsız
Nod Buggy	300	125	125	Machine Gun	Sınırsız
Armored Personnel Carrier	700	300	300	Machine Gun	Sınırsız
Mobile Artillery	450	200	200	Artillery	Sınırsız
Flame Tank	800	400	400	Dual Flamethrower	Sınırsız
Light Tank	600	300	300	Main Gun	Sınırsız
Stealth Tank	900	200	200	Dual Rocket Launcher	Sınırsız
Nuclear Strike Beacon	1000			Nuclear Missile	1





Championship Manager 2001/2002

Aylardan beri besiye çektiğimiz CM üstadı Can'ı en sonunda ortaya çıkartıyoruz. Kendisi bir batında 25 sezon oynayabilen tuhaf bir canlı türüdür. Evet Can, top sen de...

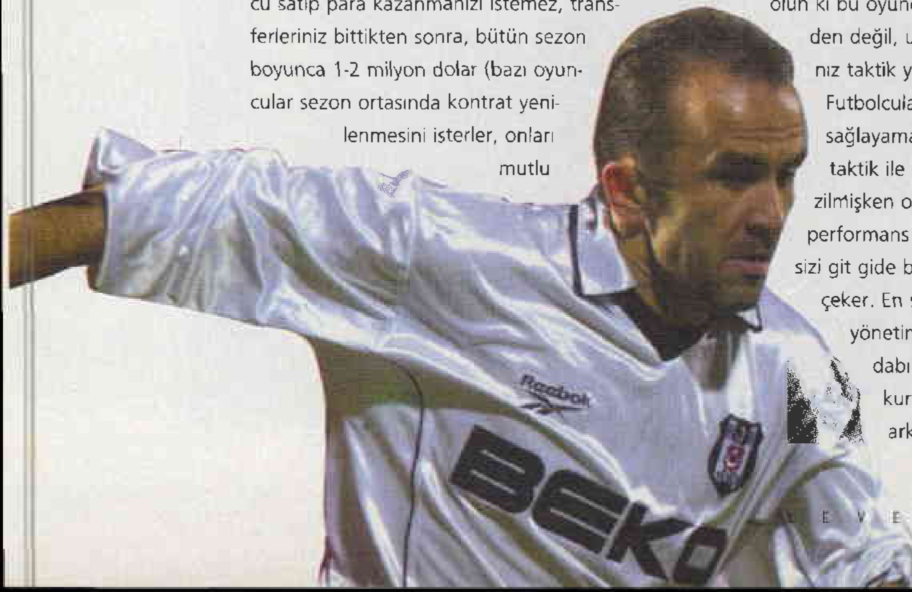
Bu ay spor hakkındaki yazımız: Nasıl Fatih Terim olunur? Evet, Championship Manager 01/02'yi nasıl en iyi şekilde oynayıp bütün rakiplerinizi alt edebileceğiniz hakkında size bilgiler vereceğim.

CM hakkında en baştan değinmem gereken bir iki önemli nokta var. Bu sanat eserine bir oyun demek yanlış olabilir, adeta gerçek hayatta bir takımı yönettiğinizi sanabilirsiniz. Tamamı ile bir futbol menajerliği simülasyonu. Hemen bir kaç örnekle bu tezimi kuvvetlendiriyim: Sezon ortasında, önemli maçlarınız yaklaşmışken ilk 11'de başlayan 2 defans elemanınız sakatlanır (Bülent K, Emre A (Gerçek hayat) - Nesta, Stam (CM)). Sezon başında büyük umutlar ile transfer ettiğiniz golcünüz mükemmel bir golcüdür ancak psikolojik problemleri vardır, takımın havasını bozar ve ertesi sezon ucuz bir fiyata satılır (Jardel (Gh) - Anelka (CM)). En güvendiğiniz adamınızı sezon sonuna kadar futbolu bırakmaması için ikna etmeye çabalarsınız, ama o sizi dinlemez (Hagi (Gh) - Veron (CM)). Bunlar başıma gelenlerin sadece yüzde biri. Artık düşünün bu örnekler daha ne kadar çoğaltılabilir.

Yavaş yavaş oyunu kavrama aşamasına gelelim. CM'de yönetim sizden oyuncu satıp para kazanmanızı istemez, transferleriniz bittikten sonra, bütün sezon boyunca 1-2 milyon dolar (bazı oyuncular sezon ortasında kontrat yenilenmesini isterler, onları mutlu etmelisiniz) ile idare edebilirsiniz. O bakımdan büyük bir takım seçerseniz transferler bakımından pek bir sorununuz olacağını sanmıyorum.

Büyük takımları tanıyalım

Bu yüzden büyük takımlar ile ilgili bir kaç tavsiye yeterli olacaktır. Öncelikle oynatacağınız taktiği seçin (taktikler hakkında detaylı bilgiyi yazının ilerleyen bölümlerinde bulabilirsiniz). Oynatacağınız taktikte mesela defansınızın sol kanadındaki adama güvenmiyorsanız bastırın parayı alın Roberto Carlos'u veya diğer ünlü isimlerden birini. Bu pek bir problem olmayacaktır. Yalnız unutmayın ne kadar büyük bir takım olsanız da, şampiyonlukta rakiplerinizden oyuncu almanız her zaman zor olacaktır, hele bir de aldıkları adam yeni ise ve ondan memnunlarsa alma ihtimaliniz iyice düşüyor. Bu tür durumlarda 70-100 milyon dolar gibi absürd rakamlar vermediğiniz sürece oyuncuyu satmayı düşünmeyeceklerdir. Böyle olunca bekleyin 1 sene ondan sonra 20-30 milyon dolar civarına rahatlıkla bu oyuncuyu alın. Son tavsiyem ise taktikler hakkında, Man Utd, Real Madrid, Barcelona kadar büyük bir klüp takımı seçmiş iseniz ve başarısız sonuçlar alıyorsanız, emin olun ki bu oyuncular yüzünden değil, uyguladığınız taktik yüzündendir. Futbolcular uyum sağlayamadıkları bir taktik ile sahada dizilmişken onlardan iyi performans beklemek sizi git gide bir girdaba çeker. En sonunda da yönetim sizi bu girdabın içinden kurtarır ama arka tarafınıza tekmeyi basar.



Küçükleri yönetmek daha da zor

Gelelim bizim gariban, küçük takım seçmeye cesaret etmiş teknik direktör adaylarımıza. Öncelikle küçük takım seçmeyi karar verdiğinizde hangi takımı yöneteceğinize karar verin. Ben genellikle sempati duyduğum takımları almayı tercih ediyorum (Sedan, Yimpaş Yozgatspor, Villareal). Sizde tercihinizi bu yönde kullanabilirsiniz. Eğer sempati duyduğunuz bir takım yok ise veya onu seçmek istemiyorsanız takımdaki yıldızlara bakacaksınız. Örneğin Sedan'da büyük bir yıldız yok, bir takım halinde iyi oynamayı başarıyorlardı, ancak Villareal'de Palermo Yozgat'ta ise Preko ile Ayew o takımların yıldızları. Eğer çok zorlanmak istemiyorsanız ve takımınızın taktiğini yıldız 1-2 oyuncu üzerine kurmak istiyorsanız yıldızı olan takımları alın. Yok eğer zorlanmayı severim diyorsanız Sedan gibi takım halinde iyi oynaması gereken takımları alın. Bu tip takımlarda takım kötü oynarken bir oyuncu ortaya çıkıp maçı kurtaramaz, taktiğinizi iyi vermelisiniz ki takım sezonun büyük bölümünde formda olsun.

Yavaş yavaş detaylara inmeye başlıyoruz onun için sıkı durun, dediğim gibi bu bir oyun değil bir simülasyon, o yüzden de detaylar oldukça fazla.

Oyuncular belli yerlerde oynarlar

İlk olarak oyuncular ve de oyuncuların yerleri ile başlayalım. Zorunlu olmadıkça oyuncularınızı farklı yerlerde oynatmayın. Mesela Maldini bir DC/L, onu zorunda kalmadıkça defansın sağında oynatmayın, hatta mümkünse bir DMR veya DMC'yi defansınızın sağ kanadına monte edin. Bunların hiç birini yapamıyorsanız 1

maçlığına taktiğinizi değiştirin, diyelim 4-4-2 oynuyorsanız defansınıza 3 tane DC koyun ve 3-5-2'yi deneyin. Emin olun Maldini sağda oynadığında rakibin oradan geliştirdiği atakları gördüğünüzde "Ben niye Can'ı dinlemedim" diye çok üzüleceksiniz.

Bu özellikler neye yararlar?

Laf oyunculardan açılmışken size onların özelliklerinden bahsetmem gerekiyor. Bir sürü CM oynayan arkadaşım ile konuştuğumda onların oyuncu özellikleri hakkında pek bilgi sahibi olmadıklarını gördüm. İlk olarak kalecilerden başlayalım.

Kalecilerde olması gereken özellikler: Anticipation (önsezi, pozisyonu doğmadan sezmesini sağlar), Bravery (topa başka bir oyuncu taban ile giriyor ise bile kaleciniz topu almak için hamle yapar), Handling (topu tutabilmesi), Positioning (yer tutması), Reflex ve Tackling.

Defans adamlarınızda bulunması gereken özellikler, Acceleration (hızlanma), Pace (hız), Anticipation, Marking (markaj), Strenght (teke tek mücadeledeki gücü), Heading (kafa vuruşu, DC'lerinizde bulunması gerekli) ve Positioning. Yalnız unutmayın bu özelliklerin hepsinin birden 17'nin üstünde olması imkansız gibi birşeydir.

Kaleci ve defans elemanlarınızda aradığınız özellikler taktiğinizle orantılı olarak değişmez, ancak aynı şey orta saha ve forvet oyuncuları için geçerli değildir.

Atağa yönelik bir oyun sergilemek istiyorsanız, Passing'i yüksek, press yapabilen (yani Stamina, Strenght, Tackling'i yüksek), Creativity ve Crossing'i yüksek ortasaha adamlarına ihtiyacınız var. Kontra atak strateji belirlediyseniz, Pace, Passing ve Dribble kabiliyetleri yüksek olan oyuncular işinizi görecektir.

Forvet oyuncularınız da kontra atak oynuyor iseniz, hızı yüksek, adam geçebilme kabiliyetine sahip (technique), topla koşması iyi (dribble) ve ara toplara hareketlenebilecek adamlar olmalılar. Eğer atak bir futbol oynatıyorsanız da 2 forvet ile çıkmanız yararınıza olacaktır. Bu ikisinden biri uzun olmalı (CM'de oyuncuların boyları yok ve bu bence çok büyük bir eksiklik, ancak boyları oyunda olmasa bile bu açıklık jumping ve heading özellikleri ile kapatılış durumda. Örneğin Jardel'in jumping'i sizce 19 mu? Bence değil ama oyunda kafa vurabilsin diye bölye



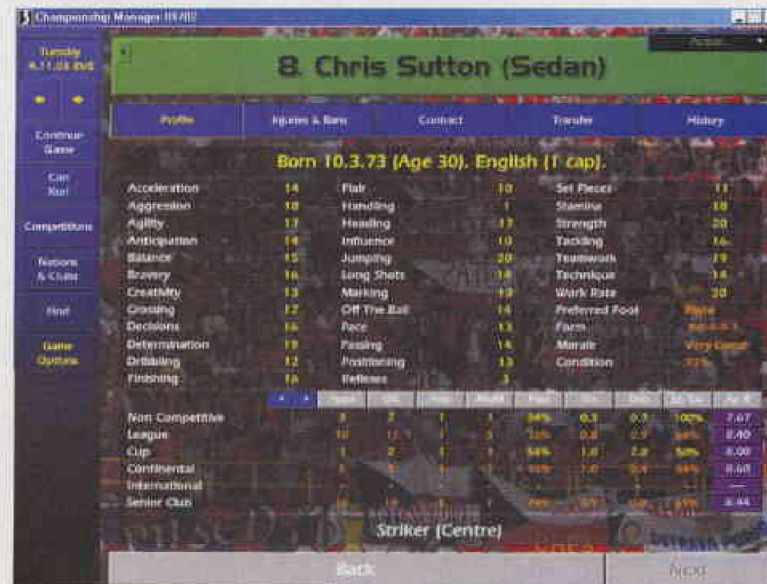
Deplasmanda dengeli oynamanın getirdiği rahat bir galibiyet.

bir uygulamaya gidilmiş (evet farkındayım çok uzun bir parantez oldu özür dilerim))

Antremanlarda kaytaranlara ölüm

Gördüğünüz gibi bu simülasyonun detayları bol demiştim, oyuncular hakkında bir paragraf yazalım dedik yazının beşte birini kapladı. Sıra geldi bu oyunculara vereceğiniz antremanlara. Antremanlar'da yine taktikleriniz üzerine kurulu. Eğer baskılı bir oyun oynamayı, 90 dakika pres yapmayı planlıyorsanız fitness çalıştırmadan buna ulaşmanız imkansızdır. Diğer opsiyonlarınız ise General, Tactics ve Skill'dir. Tactic ile oyuncunuzun sizin taktiğinizde yapması gerekenleri çalıştırmış olursunuz, örneğin iyi kafa vurabilen bir forvet oyuncunuz var ve siz de bol bol orta yapmayı planlıyorsunuz, o yüzden kanatlara ağırlık veriyorsunuz. Orta sahadaki adamlarınıza tactic çalıştırırsanız bu ortaları yapmayı çalışacaklardır. Skill'e önem verecek olursanız ise oyuncularınız yeteneklerini geliştirmek için yanıp tutuşurlar ve her antremana şevkle çıkarlar (yalanın daniskası J)

Antremanlara ve oyunculara değinmişken sıra geldi sorunlu oyunculara. Nerden mi bağlantı kurdum? Antremanlardan bahsederken, antremanı kıran oyuncular aklıma geldi. Bu tip oyuncular genellikle sorunlu oluyor. Eğer gerçekten önem verdiğiniz bir oyuncunuz antremanı kırarsa ona hemen ceza vermeyin. Ben Anelka'ya çok güveniyordum nitekim çok önemli goller atıyor ve attırıyordu, kerata bir gün antremana gelmedi, ben de 1 haftalık parasını vermedim bunun üzeri-



Bu takımı ligin en çok gol atan takımı ve şampiyonluğun en büyük adayı yaptım.

ne yapmadığını bırakmadı: Önce hiç bir antremana katılmama kararı aldı, ardından bana karşı nefret beslemeye başladı ve son olarak da bütün takımın üstünde etkisi oldu. Bir anda bütün takım mutsuz olmuştu napacağımı şaşırmıştım. O noktadan sonra 2 ay (oyundaki süre) daha oynadım ancak takımı toparlayamadım. Bunun üzerine bir önceki save'imi yüklemek zorunda kaldım, o da yaklaşık 4 ay önceye denk geliyordu. Oyundaki 2 ayı baştan oynamak zorunda kaldım. O yüzden oyunculara ceza verirken dikkatli olmanızı öneriyorum. Bazı aklımda kalan sorunlu isimleri de burada yazayım ki siz de mağdur olmayın: Anelka, Djalminha, Alpay, Palermo ve Karembeu. Bu tip oyuncuların sizi deli ettiği bir başka olay daha var. Bu benim başıma Alpay ile geldi. Aston Villa'nın teknik direktörüydüm, ilk yarıda 2 gol yedim ve Alpay 5 (biliyorsunuz CM'de oyuncuların performansları 10 üzerinden verilir, maça altı ile nötr bir şekilde başlarlar) ile oynuyordu. Ben de onu oyundan aldım yerine başka bir defans koydum. Vay ben miyim onu oyundan alan? Dışarı alındığına çok üzülmüş, takımdan hemen ayrılmak istiyormuş ve benden hiç destek görmediğini düşünüyormuş. İnsaf! Palermo ile başıma gelenler de komik: Adam son 5 maçta 7-6-7-6-6 gibi bir performans çizmişti, ben de onun yerine uzun süredir oynatmadığım Elber'e şans verdim. Palermo'da artık ilk onbire giremeyeceği korkusu başladı ve benim onu yoketmek için elimden geleni yaptığımı düşünmeye başladı. Neyse sinirim bozulmaya başladı J, bu kadar örnek yeter herhalde.

Yönetimle aranıza kara kedi girmesin

Antreman ve sorunlu oyuncular bittiyse sırada yönetim ile olan ilişkinizi nasıl tutmanız gerektiği var. En başta yönetimden isteyebileceğiniz şeyler: Stadınızı genişletmek, genç kuşaklar için alt yapıya yatırım yapmak, transfer için daha fazla para sağlamak, oyunculara verilen aylık veya yıllık paralarda artık sağlamak ve kadroyu kurmak için yönetimden daha fazla vakit talep etmeniz.

Stad nasıl büyütülür?

Unutmayın ki stadınızı geliştirmeniz için oldukça iyi bir sezon geçirmiş olmanız gerekmektedir. Ayrıca tek başına bu da yeterli değildir. Mali durumunuzun da bu başarılarınızı 20-30 milyon dolarla desteklemesi lazım. Tabii neredeyse bütün sezon boyunca stadınız tıka basa dolu bir biçimde maçları oynamanız gerektiğini söylemem lazım. Stadınız full bir şekilde maçları oynamak istiyorsanız, öncelikle atak futbolu tercih edeceksiniz ve de maç-



➲ Her zaman iyi oynayıp kazanamazsınız, şans da lazım (Ajax benim)

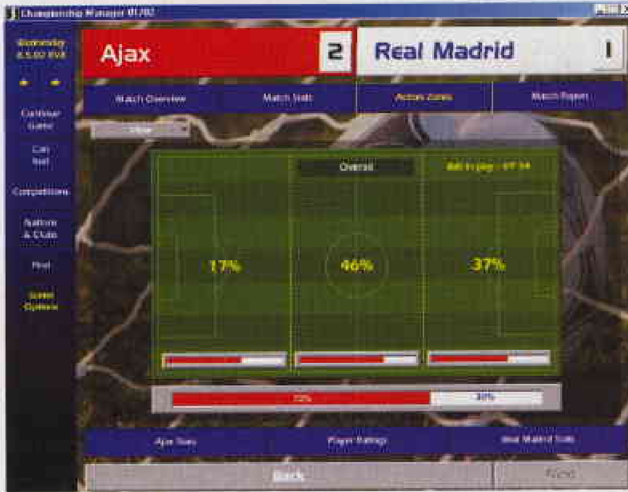


➲ İlginç bir taktik denedim ve de bu takım ile çok iyi uyumluluk gösterdi.

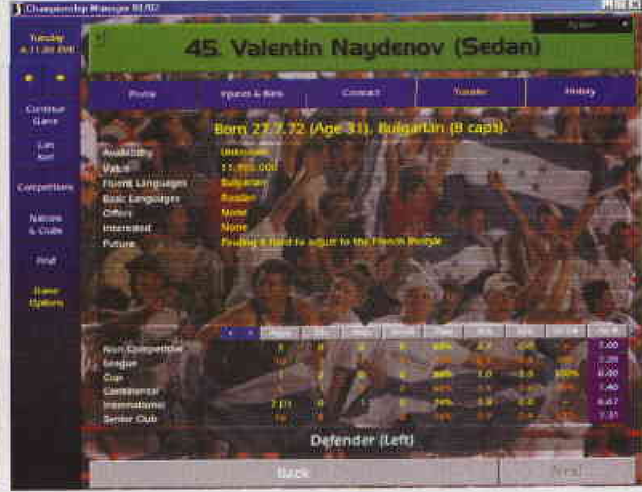
larda rakiplerinize bariz bir üstünlük kurmanız da şart. Ayrıca maçlarınızı oynadığınız stadı başka bir takımla paylaşıyorsanız (İnter – Milan , Ankaragücü – Gençlerbirliği) stadınızı genişletmeniz bir hayli zorlaşıyor. Eğer klubünüzden alt yapıya yatırım yapmalarını istiyorsanız, o zaman kadronuzun yaşlı olması ve de alt yapıdan iyi oyuncular çıkmıyor olması gerekir. Böyle bir durumda büyük ihtimalle kabul edeceklerdir (tabii mali durumunuz da önemli). Sıra geldi oyun oynadığınız sürece en çok tıklayacağınız şıkka: Transferler için ekstra para istemeniz. Ben bu yazıyı yazana kadar farklı takımlar ile 15 sezon bitirdim ve de hiç birinde ekstra para istediğimde direk itiraz etmeden verdiklerini hatırlamıyorum. O yüzden size istediğiniz ve hakkınız olan parayı vermezlerse ultimatomda bulunmaktan çekinmeyin. Ancak tabii ki daha takımın başına 1 ay önce geçip, hiç bir başarı elde etmeden böyle birşey yaparsınız, bu sizin kapının yolunu çok kısa süre içersinde görmenizi sağlayacaktır. Bu dediklerim oyuncularınızın aldığı parayı yükseltmeniz için de geçerli.

Taktik, taktik ve taktik

Geldik oyunun en can alıcı iki kısmına: Birincisi taktik ekranınız, ikincisi de oyuncu bulmanız, ucuza almanız ve pahalıya satmanız. Büyük bir takım da olsanız küçük de olsanız taktik takım için son derece önemlidir. Takımınızda isterseniz Beckham, Elber, Shevchenko, Totti gibi yıldızlar olsun, taktiğinizi bu oyuncuların uyamayacağı bir şekilde düzenlerseniz başarıya ulaşamazsınız. Hemen somut bir örnek vermem gerekirse: Beşiktaş'ta 2 tane çok iyi forvet Ahmet Dursun ve İlhan varken Daum tek forvet ve arkalarında iki ileriye dönük orta saha oynatıyor. Bunun Beşiktaş'a yaramadığını herkes görüyor. İki forvetini de sahaya sürdüğü zamanlarda BJK'nin ne kadar rahatladığını da söylemeye gerek yok. Oyuncu taktik uyumundan sonra bir başka önemli nokta ise takımın büyüklüğü ile taktiğin orantısı.Çoğu zaman küçük takımlar defansif ve kontra atağa yönelik stratejiler izlerken büyük takımlar atak ve agresif futbolu tercih ederler. Ancak bu bir kural değildir, bazen atak futbol benim Sedan'da uyguladığım gibi pozitif sonuçlar doğurabiliyor. Taktik belirlemenizde yardımcı olmam size oyunda büyük kolaylıklar sağlayacaktır: Güvendiğiniz oyuncuyu mevkiinde oynatmanız şarttır. Diyelim Real Madrid'in teknik direktörüsünüz, defansın solunda dünyanın belki de en iyisi Roberto Carlos var, sizin bu yüzden defansınızı 3 tane DC'den kurmamanız gerekir. Robert



Ajax ile Real Madrid'i ezdim, kendi saha avantajımı iyi kullandım.



İşte sizi en sinir edecek mutsuzluk mesajı, çözümü de çok zor.

Carlos'un kanat akınları kesmesi ve de sol kanattan iyi bindirmeler yapması için 4-4-2 gibi kanatlara önem veren bir taktik belirlemeniz yararınıza olacaktır. Buradaki tavsiyeler sonucunda kendinize bir taktik belirlediğinizi varsayarak işin ikinci püf noktasına geçiyorum: Taktikteki detaylar. Oyuncularınızın hepsine teker teker görev verebilmeniz mümkün, bu ister uzaktan şut olur, ister orta yapması olur, ister topu saklaması olur. Örneğin berabere bitirmeniz şart olan bir maçta, forvetiniz topu saklar, orta sahadakiler kısa paslar yapıp, topla hareket ederlerse rakibin topu kapmasını zorlaştırırlar. Bu da beraberlik için sizi oldukça rahatlatır.

With ball veya without ball işte bütün mesele bu...

Taktik bölümündeki With Ball ve Without Ball ekranları son derece önemlilerdir. Bunları kendi yaratıcılığınızı kullanarak ayarlamanız her zaman sizin yararınıza olacaktır. Mesela top rakibinizin ceza sahası çevresindeyken defansınızı defaultta olduğundan daha ileri çekebilirsiniz. Bu size daha atak oynama şansı verdiği kadar rakibinize daha kolay gol şansı vermektedir. Başka bir örnekte ise top rakibinizin korner gönderinin civarında ise o bölüme daha çok adamınızı koyarsınız, orta sahaya da defans adamlarınızı yerleştirirsiniz, böylece sıkı bir pres yapmış olursunuz. Rakip oyuncu topu serseri bir şekilde vurur ve defans elemanlarınızdan biri orta sahada topu kafa ile arkadaşının önüne indirir. Bu sayede topu kapmış olursunuz.

Yıldız oyuncu takım kurtarır diye bir kural yok

Küçük bir sorun hakkında sizi şimdiden uyarayım: Oyunda geleceğin yıldızlarını bulmak çok zor, gözlemcilerinize görev verin bütün sezon boyunca değişik ülkeleri tarasınlar. Zaten yıldız olan oyuncularla iligili de bir kaç söylenecek şey var. Eğer yüklü miktarda para verdiğiniz bir adamınızdan yeterli performansı 10-15 maç boyunca alamadıysanız ya taktiğinizi değiştirin, ya da o adamı en yakın sürede minimum zararla satın. Mesela ben Owen'ı 40 milyon dolar'a almıştım ancak 16 maçta sadece 4 gol atabilmişti ve ortalaması çok kötüydü, sadece onun için taktiğimi ve de orta saha oyuncularımı değiştirmeyi denedim fakat fayda etmedi.

Bir kaç Fatih Terim tavsiyesi

Yazının sonu geldiğine göre taktik ve de oyuncu isimleri bakımından detaylı yardımlarda bulunacağım. Küçük takımlarda 3 (DL DC DR) 2 (DM) 3 (MC) 1 1 taktiğini deneyin. Büyük takımlarda ise bilgisayarın default taktiği olan 5-3-2 atağı biraz modifiye ederek kullanabilirsiniz. Bunların başarılı olacaklarını iddia edebilirim.

Bu yazıyı yazdığım ana kadar en az onar maç en çok beşer sezon denediğim ve beğendiğim oyuncuların listesini de ilk kez Level'da yayınlıyorum J

Cherno Samba, Willie Howie, Kennedy Bakircioglu, David Collins, Zlatan Ibrahimovic, Mihalis Konstaninou, Nikos Machlas, Radoslaw Kaluzny, Daniel Andersson, Daniel Jansen, Seth Johnson, Christer Persson, Martin Knudsen, Abgar Barsom, Ermakovich, Joe Cole, Kim Kallström, Alexandr Yermakovich, Ruslan Nigmatullin, Markus Pröll, Marcin Miecel, Steven Nicholas, Ahmed Hossam, Jermaine Defoe, Padraig Gollogley, Fevzi Tuncay ve İbrahim Üzülmez.

Can Kori I can@level.com.tr



Bu kadar oyuncuyu çok ucuza kapattım ve bunların 8'i 1 sezon boyunca ilk 11 oynadı.

Sedan ile uyguladığım bu taktiği Leeds'e de aktardığımda çok etkili sonuçlar



Bölüm 2

arcanum

Zorlu oyunun açıklamasına kaldığımız yerden devam ediyoruz. Hatırlarsanız geçen ay L'anamelach adlı şeytanı öldürmüş ve oyunu bırakmıştık.

Roseborough

Burası aslında oyundaki en önemli yerlerden biri ama şimdilik yapacak veya görecek pek fazla bir şeyimiz yok. Buradaki mezarlığa gidin ve Phillip Misk'in mezarını kazın (umarım küreği bir yerlerde bırakmamışsınızdır). Mezarın içinde aradığımız kitap olan 'Horror Among the Dark Elves'i bulacaksınız. Kitabı okuduğunuzda Dark Elf şehri T'sen-Ang'ın yerini öğreneceksiniz.

Handa karşılaşacağınız Trevor Lynwood sizden Lethe Wyvern yaratığının fotoğrafını çekmenizi isteyecek ve kamerasını verecek. Haritada işaretlediği yere gidince Wyvern'i göreceksiniz. Önce yaratığı öldürün, sonra da aşağıdaki slotlardan birine yerleştirdiğiniz kameraya ve yaratığa tıklayarak resmini çekin. Ayrıca kuzeye doğru giderek yine Trevor'ın bahsettiği köprüyü bulun ve karşıya geçin. Bu sayede haritanın bu kısmını kesen nehirden kolayca aşağı veya yukarı gidebileceksiniz. Bunu da hallettikten sonra Trevor'a dönerek kamerayı verin.

Hancıyla oyunun başında bulduğunuz kibrit kutusu hakkında konuşursanız size çeşitli bilgiler verecektir.

Buradaki işiniz bitince T'sen-Ang'a doğru yola çıkmalısınız. Kuzeye doğru giderken 1695W, 1319S'deki Old Lagoon'a uğrayarak Quintarra'daki Whysper'ın istediği Volar Wisp Essence'lerden toplayabilirsiniz.

T'sen-Ang

Bu şehre girişte sorun yaşamamak için elinizde mutlaka bir Molochean Hand kolyesi bulunmalı. Bunu girişteki muhafızlara gösterdiğinizde kolayca şehre girebileceksiniz. Aksi halde dünya haritasında başıboş biçimde dolaşabilir ve eninde sonunda karşılaşacağınız suikastçilerin birinin üzerinden kolyesini alabilirsiniz.

Şehrin kuzeyindeki bir odada M'in Gorad ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşunca Black Mountain Clan'ın Void'e gönderildiğini ve orada Arronax'ın dünyaya geri dönebilmesi için çalıştırıldıklarını öğreneceksiniz. Eğer onun ağzından laf almayı beceremezseniz hiç uğraşmadan onu öldürün ve üzerindeki notu okuyarak aynı bilgilere ulaşın. M'in Gorad'ın odasından çıktığınızda oyunun başından beri çeşitli yerlerde karşılaştığınız notlardaki G.L. imzalı Gideon Laier ile karşılaşacaksınız. Kim olduğunuzu bildiğinizden onu kandırmaya çalışmanın bir anlamı yok. Eğer iyiliği iyice abarttıysanız onunla konuşup Arronax için çalıştığını söylerseniz, bundan pişmanlık duyacak ve ortadan kaybolacaktır. Üzerinde iyi eşyalar bulunduğundan onu öldürmenizi öneriyorum.

Şehirden çıkmadan önce eğer Virgil grubunuzdaysa ve üzerinde değer verdiğiniz bir şeyler varsa onları alın. Şehirden çıkınca Virgil gruptan ayrılacak ve onu tekrar bulduğunuzda üzerinde hiçbir eşya olmayacak. Ayrıca Virgil'i tamamen değişmiş olarak bulacaksınız. 25. levela düşmüş ve katıksız bir büyücü haline gelmiş olacak ve Necromantic Black ve Necromantic White dallarında büyüler öğrenecek.

Şehrin bir kısmında üç tane ogre göreceksiniz. Maug ile konuştuktan sonra gidin ve büyücü N'val N'or'u öldürün. Böylece ogreler serbest kalacak ve şehirdeki tüm dark elfleri tek tek öldürmeye başlayacaklardır. Onların öldüremediklerini de siz öldürün ve şehirden çıkın. Çıkıştaki nöbetçiler de size saldıracağından hazırlıklı olmanızı öneririm.

Eğer Virgil grubunuzdaysa şehirden çıktığınızda sizi terk edecektir. Geçen ay yazdığımın aksine gruba Virgil ile devam etmenize gerek olmadığını düşünmeye başladım. Bu görevi bitirdiğinize göre şimdi Quintarra'ya gitmelisiniz ve orada Raven'ı grubunuza katarak daha güvenilir bir grup sahibi olabilirsiniz. Raven'la konuştuğunuzda sizi tekrar içeri annesinin yanına gönderecek, Silver Lady ise aradığınız cevabın Nasrudin'de olduğunu söyleyecek. Tekrar Rave ile konuşun ve Caladon'daki First Panarii Temple'a gitmeniz gerektiğini öğrenin.

First Panarii Temple

Eğer Virgil'i tekrar grubunuza katmak istiyorsanız Caladon'a döndüğünüzde uğramanız gereken ilk yer Sobbing Onion Inn olacaktır. İçerideki odalardan birinde yerde bir kapak bulacaksınız. O kapağı açıp aşağı inince dört haydutun Virgil'i öldürdüğünü ve size saldırdığını göreceksiniz. Onları öldürdükten odadaki sandıklardan birinin içindeki Scroll of Resurrection'ı alın ve Virgil üzerinde kullanın. Virgil

Arronax bu resminde de hiç de kötü birine benzemiyordu zaten.



dirilince Elder Joachim'den Virgil'in gizemini öğreneceksiniz (bunu yazmıyorum, oynarken sürpriz olsun). Artık isterseniz Virgil'i geri alabilirsiniz.

■ First Panarii Temple'a girince hemen girişteki Archaeon kitabını okuyun ve ilerdeki odaya girin. Bu odadaki Alexander ile konuşunca size birçok konu hakkında geniş bilgiler verecek. Ona kendi hikayenizi anlattığınızda bunu aynı zamanda tarihçi Gunther Willhelm'e de anlatmanızı, ama arkeolog Hadrian'dan saklamanızı söyleyecek. Tavsiyesine uyun ve arka odalarda bulacağınız Gunther ile konuşarak hikayenizi anlatın. Ardından Hadrian ile konuşun ve Nasrudin'in kalıntılarının yerini öğrenin. Size Nasrudin'in mezarına kanalizasyondan ulaşabileceğinizi söyleyecek ve kemik parçası isteyecek.

■ Tapınaktan çıkın ve hemen kapının yakınındaki kanalizasyon kapağından aşağı inin. Yine hemen kuzey duvarında mezarlara açılan bir çatlak göreceksiniz. Mezarlar pek karışık değil, kısa sürede üzerinde "Knock no more than three times" yazan bir kapıya ulaşacaksınız. Şifreyi bilmediğimize göre kapıyı üç kez çalmamız gerekecek :) Kapı açıldığında üzerinize saldıran Storm Soldier'ları öldürün ve içeri girin. Merdivenlerden çıktığınızda kendinizi Nasrudin'in mezarının başında bulacaksınız. Mezarı açın ve içindeki kurukafayı alın, ayrıca mezarın kilidine bakmayı da unutmayın.

■ Hadrian'a dönüp kurukafayı verdiğinizde bunun Nasrudin'e değil, Mannox'a ait olduğunu öğreneceksiniz. Şimdi de Mannox'un sırrını çözmek gerekiyor. Ama daha önce Gunther ile konuşun ve mezarın kilidinde yazanları tartışın. Şimdi tekrar Roseborough'a geri dönün ve hanın girişindeki taşta yazan yönleri bir yere not edin. Eğer bu yönleri bir kağıda çizerseniz önce doğuya, sonra da güneydoğuya gittiklerini göreceksiniz. Mezarın kilidinde yazan kelimelerden biri 'opposite' idi, yani aslında gitmemiz gereken yön önce batı, sonra da kuzeybatı. Sahil boyunca batıya doğru gidin, sonra da kuzeybatıya doğru dönün. Burada garip bir vana göreceksiniz. Vanaya tıkladığınızda şifreyi girmeniz gerekiyor ki bu da kilitteki diğer kelime olan 'truth'. Açılan bölmeden Mannox'un kılıcını ve günlüğünü alacaksınız. Günlüğü okuduktan sonra First Panarii Temple'a dönün ve Alexander ile konuşarak ona aile yadigarı kılıcı verin. Mannox'un sırrı üzerine Hadrian ile konuştuğunuzda size koleksiyonundaki üç objeyi de alma izni verecek. Gunther Nasrudin'in Thanatos adasında olduğunu düşünüyor, yani bundan sonraki durağımız orası olacak.

Thanatos

■ Thanatos adasına ulaşmak hiç de kolay değil. Hangi gemi kaptanına sorarsanız dorun sizi geri çevirecektir. Oraya gitmenin yolu Black Root'tan geçiyor. Burada Sour Barnacle tavernasına gidin ve Edward Teach ile konuşun. Teach size önünüzde üç seçeneği açıklıyor: ya 50000 altın vererek bir gemi satın alacaksınız (bu kadar parayı bulabilirseniz param gidecek diye üzülmeyin, gemi yapımcısından gemiyi aldıktan sonra onu öldürerek paranızı geri alabilirsiniz), ya Killian Drake ile Teach'in gemisi üzerine kumar oynayacaksınız (eğer gambling özelliğinde oldukça iyi değilseniz kesinlikle bulaşmayın), ya da Stringy Pete görevlerini yapacaksınız. İlk iki seçenekte bilmeniz gereken özel bir şey yok, Stringy Pete ise biraz açıklama istiyor.

■ Haritada Stringy Pete Cove isimli yere gidin ve biraz güneye ilerleyin. Burada göreceğiniz kayığa tıkladığınızda kendinizi başka bir adada bulacaksınız. Bu adanın limanında Stringy Pete ile karşılaşacaksınız. Sizden üç görev yapmanızı isteyecek: Stringy Pete'in hazinesini Williamson ailesini götürmek, Vooriden'deki sunağı tamir etmek ve Bangellian Scourge isimli silahı yok etmek. Bunların üçü içinde ayrıntılı tarifleri alacaksınız ve yerleri haritada işaretlenecek. Üç görevi de bitirdiğinizde Pete size gemisini verecek. Dümene tıklayın ve Thanatos seçeneğini seçin.

■ Adaya ulaştığınızda biraz güneye giderek çadırı bulun. Fıçılardan birinin içindeki kitabı sonuna kadar okuduğunuzda ada haritasında iki yeni yer belirecek. Ashlag köyüne giderseniz birkaç yaratık ve sandıkla karşılaşacaksınız. Bazılarının içinden oldukça iyi şeyler çıkıyor. Köyü temizledikten sonra ada haritasının en güneyindeki köprüye gidin. Buradaki yolu doğuya doğru takip etmeye başladığınızda ağaçlık bir bölgenin içine gireceksiniz. Yine burada da oldukça fazla sayıda sandık ve eşya bulmanız mümkün, ama artık fazla zaman kaybetmeyeyim, yeterince eşyam var diyorsanız hiç durmadan güneye ve doğuya doğru ilerleyin. Eninde sonunda bu ağaçlık alandan dışarıya çıkış yerini bulacaksınız. Dışarı çıktığınızda göreceğiniz kulübeye girin ve ünlü Nasrudin ile tanışın. Nasrudin, Arronax'ın babası ve size Arronax'ı yenmenin yolunu anlatacak. Şimdi yapmanız gereken bunu gerçekleştirmek için Vendigroth aygıtını bulmak. Gideceğiniz yer ise Gateway to the Wastes.



Thanatos adasına ulaşmak için Stringy Pete'in görevlerini tamamlamalısınız.



Lanetli kılıcı yok etmek, bu lanetli paladin'leri öldürmekten geçiyor.

Gateway to the Wastes

■ Gateway'e gitmek için kullanabileceğiniz en hızlı yol geminize binip Ashbury'e gitmek, oradan da geçide yürümektir. Geçide geldiğinizde Weldo Robin ile tanışacaksınız. Onunla konuştuğunuzda size bulduğu aygıtlardan ve şehirden bahsedecek. Şehrin yerini öğrenmek için ise ilk olarak Weldo'nun haritanızda işaretlediği harabelere gidip dişli parçasını bulmanız ve onu Weldo'ya getirmeniz gerekiyor. Artık haritanızda Tulla'nın yeri gözüküyor olmalı.

Tulla



Tulla Şehri Haritası

■ Tulla'ya ulaştığınızda etrafta şehir falan görmeyeceksiniz. Çünkü burası büyücülerin şehri ve büyüyle korunuyor. Nöbetçilerle konuştuğunuzda sizi şehre sokacaklar. Burada gitmeniz gereken ilk yer haritada gördüğünüz ana bina (bu sayfalardan birinde şehir haritası olmalı, birazdan yapmanız gereken görevde de bu haritadan yararlanacaksınız).

■ Ana binaya girince yukarıya doğru yürümeye başlayın. Merdivenlerden çıktığınızda koridorun sonunda Jorian ile karşılaşacaksınız. Size başka bir şey yapmadan önce birinci kattaki duvar resmini incelemenizi söyleyecek. Duvar resmi ortasında mavi havuz olan odada. Duvar resmine bakın ve birazdan karşılaşacağınız bilmeceyi kendi başınıza çözmek istiyorsanız gördüğünüz şekilleri aynen bir kağıda geçirin. Tekrar üst kata çıkın ve Jorian'ı geçerek Simeon Tor ile konuşun. Tor'a Vendigroth hakkında soru sorduğunuzda bu konu hakkında size yardım edebilecek tek kişinin Pelojian olduğunu, ama onun da neredeyse bin yıldır ölü olduğunu öğreneceksiniz. Tabi bildiğiniz gibi ölülerle uğraşmak da işlerimiz arasında. Tor'u biraz daha dinleyince Pelojian'ın geceyarısı şehrin ortasındaki havuzda belirdiğini ama konuşmadığını öğreneceksiniz. Bu bilmecenin çözümü de onun çizdiği duvar resminde yatıyor işte.

■ Şehirde biraz etrafı dolaştığınızda dört tane binanın kilitli olduğunu göreceksiniz. Bu dört kilitli binanın da önünde bir büyü sembolü var. Eğer duvar resmini kağıda çizdiyseniz bu sembollerin ana büyü dallarının etrafındaki sembollerle aynı olduğunu göreceksiniz. Yapmanız gereken resimdeki ana büyü dalının üstündeki sembolden başlayarak saat yönünde doğru sembollere basmak ve o dalla ilişkili binanın kilidini açmak. Şimdi eğer bu sayfalardaki Tulla şehri haritasına bakarsanız basmanız gereken sembolleri sırasıyla görebilirsiniz. Kırmızı olanlar yıldız sembollü kapıyı, yeşil olanlar spiral sembollü kapıyı, mavi olanlar beş kollu yıldız sembollü kapıyı ve mor olanlar da artı sembollü kapıyı açacaklar. Tüm kapıları açtıktan sonra her bir odadaki şiir kitaplarını ve odalardan birindeki Pelojian'ın kolyesini alın. Pelojian ile konuşmak için öncelikle kolyeyi boynunuza takmalısınız. Sonra kitapları okuduğunuzda şiirlerdeki mısralardan, havuzun etrafındaki ana büyü dalı sembollerini hangi sırayla basmanız gerektiğini öğreneceksiniz. Bulamazsanız sıralama şöyle: yıldız, spiral, beş kollu yıldız ve artı. Bunlara bastıktan sonra en son sembole de bastığınızda Pelojian ile konuşabileceksiniz. Pelojian size Vendigroth hakkında önemli bilgiler verecek ve haritanızda yerini işaretleyecek.



Tulla'da yerde gördüğünüz büyü simgelerine belli bir sıra ile basmalısınız.

■ Caladon'da kız kardeşine yardım etmenizi isteyen David Wit'i hatırlıyor musunuz? İşte onun için kurtadam ilacını burada bulacaksınız. Ana binadaki 'morph' ustası büyücüyü bulursanız size 2000 altın karşılığında ilacı verecektir. İsterseniz ilacı almak için onu öldürebilirsiniz ama bunu yaptığınızda tüm Tulla şehri size düşman olacaktır.

■ Yine ana binada 'water' ustası büyücü V'ed Eckes sizden binanın kapısında bekleyen öğrencisinden bir mücevher almanızı ve onu buradan göndermenizi isteyecek. Eğer ikna kabiliyetinin yüksekse Albert ile konuşarak onun burada işi olmadığını söyleyebilir ve mücevheri sorunsuz alabilirsiniz. Aksi halde onu ya soymanız, ya da öldürmeniz gerekecektir. Yeri gelmişken söyleyeyim, eğer bu açıklamaya uygun olarak oynadıysanız şu anda 5 tane kader puanınız var demektir (ekranın üst kısmında sonsuz işaretinin yanında gördüğünüz sayı). Bu puanları kullanarak yapacağınız bir sonraki işin yüzde yüz başarılı olmasını sağlayabilirsiniz. Mesela burada 'critical success in pickpocket' seçeneğini seçerseniz bir kader puanı karşılığında mücevheri rahatça çalabilirsiniz. Ancak hemen söyleyeyim, Albert aynı zamanda çok çekici bir 'machined platemail' giyiyor. Yani ya onu da çalmayı deneyin ;), ya da öldürüverin gitsin. Mücevheri Eckes'e götürüp ödülünüzü alın.



Aslında bakarsanız kötü karakterler için mükemmel bir silah Bangellian Scourge.



Oyundaki en güzel bulmacalardan biri bu duvar resminde yatıyor.

Vendigroth Ruins

■ Vendigroth harabeleri için söylenecek pek fazla bir şey yok aslında. Burası oldukça büyük bir zindan. Yıkılmadan önce teknolojik bir şehir olduğundan, burada karşılaşacağınız düşmanlar da mekanik yaratıklardan oluşuyor ve etraftaki sandıklardan çok çeşitli şematikler bulmanız mümkün. Bulduğunuz bu şematikleri yapabilmeniz için gerekli malzemeleri de yine buradaki sandıklardan bulacaksınız ama bunları gerçekleştirmek için ilgili teknoloji dalını son seviyesini kadar öğrenmiş olmanız gerekiyor. Yani burası tekno karakterler için tam bir cennet, ama diğerleri için çekici bir şeyler yok. Etrafta dolaşırken anahtarlar bulacaksınız ve bunlar sayesinde bazı kapıları açabileceksiniz. Katlar arasında dolaşmak için ise duvarlardaki havalandırma deliklerini kullanmanız gerekiyor. Eninde sonunda dev bir sandığın bulunduğu odaya geleceksiniz, bunun içindeki Vendigroth aygıtını alınca işiniz bitecek. Şimdi harabelerden dışarıya çıkın ve önce Ashbury'e gidip geminize binin. Aslında gitmeniz gereken yer Roseborough, ama oradan Void'e geçtikten sonra geri dönüşünüz olmayacağından öncelikle gemi ile Tarant'a giderek



Pelojian'la konuşmak için kullanmanız gereken sırayı şiir kitaplarından bulacaksınız.



Arronax'ın sonunu getireceğini düşündüğümüz Vendigroth aygıtı

tüm karakterleriniz için zırh ve silahlar alın ve elinizdeki fazla malları satın. Tarant'a gittik çünkü en gelişmiş şehir orası. Hazır olduğunuzu düşündüğünüzde gemiye binip Caladon'a, oradan da yürüyerek Roseborough'a gidin. Ring of Brodgar isimli kaya çemberine geldiğinizde Nasrudin'in sizi beklediğini göreceksiniz. Onunla konuşun ve dönüşü olmayan Void'e geçin.

The Void

Açıkça söylemek gerekirse burası oyunun en sürprizli yeri :) İlk olarak geldiğiniz yerin haritasına bakarsanız küçük ve kapalı bir alanda olduğunuzu göreceksiniz. Etrafta dolaşın ve karşılaştığınız yaratıkların tümünü öldürün. Bir tanesinin üzerinden ceset parçasını alın (ileride gerekebilir). Üzerine çıkabileceğiniz platformlar sizi başka yerlere ışınlayacak ve bu şekilde biraz dolaştığınızda aşağıya inen merdivenler göreceksiniz. Merdivenleri kullanın ve kapının önündeki muhafıza Arronax'ı görmeye geldiğinizi söyleyin. İçeri girmenize izin verecek ancak Arronax ile konuştuğunuzda işlerin hiç de sizin bildığiniz gibi olmadığını öğreneceksiniz. Arronax Arcanum'a zarar vermeye çalışan kişi değil, hatta iyi biri olduğu bile söylenebilir. Asıl tehlikeli olan karanlık nekromansi ustası Kerghan ve onu durdurmanız gerekiyor. Arronax sizden onu esir tutan gücün ne olduğunu bulup kurtarmanızı isteyecek. Anahtar kapının hemen dışında dolaşmakta olan 'spirit snake' yaratığı. Bu yaratığa saldırınca muhafızlar da size saldıracak, tümünü öldürdükten sonra Arronax ile konuşun ve grubunuza katın (grup sınırlamanız ne olursa olsun Arronax gruba katılabiliyor).

Arronax'ın arkasındaki pembe portaldan geçtiğinizde önünüzde iki seçenek olacak. İster Void'in geri kalan kısımlarını dolaşabilir, ister doğrudan Kerghan'ın inine doğru yollanabilirsiniz. Void'in diğer kısımlarına giden portala girdiğinizde oyun sırasında haklarında bilgi sahibi olduğunu üç sürgün yaratıkla da tanışacaksınız: Gorgoth, Kraka-tur ve Bane of Kree. Bunların üçü de size Kerghan ile olan savaşınızda yardım edebilirler ama öncelikle isteklerini yerine getirmeniz lazım. Örneğin Gorgoth sizden yemek için ceset parçası isteyecek. Aslında Void'in bu kısımlarına bu üç yaratık için gelmenize gerek yok, asıl çekici olan buralarda bulacağınız iki muhteşem kılıç: Torian Kel's Ancestral Sword ve Kryggird's Falchion. Şimdiye kadar bulduğunuz en iyi iki kılıç, oyunun sonunda işinize yarayabilir.

Kerghan'ın ininde üç kat var, bu katlardan birinde Black Mountain Clan'dan geriye kalmış ölü cücelerle karşılaşacaksınız. İlerlemeye çalışırken birçok da muhafız öldürmeniz gerekecek ve en sonunda gireceğiniz bir portaldan Kerghan'ın önüne çıkacaksınız. Burada yine iki seçeneğiniz var; Kerghan'ı öldürebilir veya ona katılabilirsiniz. Eğer Kerghan'a katılırsanız grubunuzdaki diğer elemanlar size düşman olacak ve hepsini Kerghan'la beraber öldüreceksiniz. Bundan sonra Kerghan sizden diğer üç sürgün yaratığı da öldürmenizi isteyecek. Bunu da yapınca oyun bitecek ama bu sonu tavsiye etmiyorum (iyi bir karakter olduğumuz için)

Kerghan'a karşı gelmek istediğinize de yine iki seçeneğiniz olacak; ister onunla savaşabilir, isterseniz konuşarak ikna etmeye çalışabilirsiniz. Eğer benim gibi konuşmakla kim uğraşacak diye düşünürseniz cümbür cemaat Kerghan'a saldırın. Birkaç undead yaratık çağırmasına rağmen özellikle turn-based oynarsanız ve elinizde de biraz molotof kokteyl varsa çok rahat bir savaş sizi bekliyor demektir. Kerghan'ın enerjisini en alta indirdiğinizde tekrar insan formuna dönecek ve koruyucu kabuğuna çekilecek. İşte tam bu anda onun üzerinde Vendigroth aygıtını kullanmalısınız. Bunu yaptığınızda oyunun son demosu karşınıza çıkacak. Burada da aynı Fallout'ta olduğu gibi yaptığı-

Vendigroth aygıtını bulunca Roseborough'daki taş çembere dönmelisiniz.



Vendigroth harabelerinde girmeniz gereken bina burası.





İşte taş çemberin Void'deki karşılığı. Burada her cins pis yaratık bulunuyor.

nız şeylere göre değişen ve ziyaret ettiğiniz şehirlerin gelecekteki hikayelerini anlatana bir demo da sizi bekliyor olacak. Artık rahatça başka oyunlar oynamaya başlayabilirsiniz.

Eh artık oyun açıklamasını bitirdiğimize göre oyunla ilgili başka şeylerden bahsedebiliriz. Nasılsa kullanabileceğimiz yaklaşık iki sayfa daha var. O zaman bu iki sayfada faydalı bilgiler verelim. Mesela karakter yaratımı hakkında ipuçları, oyundaki 'expert' ve 'master' seviyedeki öğretmenleri yerleri, kader puanı kazanmanın yolları ve genel tiyolar. Ne dersiniz?

Karakter yaratırken ve geliştirirken dikkat edilmesi gerekenler

Her RPG oyununda olduğu gibi Arcanum'da da karakter yaratımı oyunun ilk ve en önemli kararı. Eğer yarattığınız karakter içinize sinmezse oyuna tekrar tekrar baştan başlamak zorunda kalabilirsiniz (bu yüzden oyunu aldıktan ancak iki gün sonra tamamen başlayabilmiştim). Vereceğiniz ilk karar oyunu büyüye mi, yoksa teknolojiye mi yatkın bir karakterle oynayacağınız. Bu iki daldan birini seçtiğinizde de karşınıza birçok alt dal çıkacak. Oyun boyunca 64 karakter puanı kazanabileceğinizden tüm alt dallarda ustalaşmanız mümkün değil. Yani burada da ciddi bir tercih yapmalısınız.

Eğer büyücü olarak oynayacaksınız kesinlikle savaşçı yönlerinize puan harcamayın. Öncelikle 'willpower' ve 'dexterity' özelliklerini yükseltin, sonra da 'constitution' ve 'intelligence' özelliklerine puan harcayın. Büyü alt dallarından özellikle Force veya Conveyance'ın yanında zarar vermeye yönelik Fire, Necromantic Black gibi büyü dallarından seçmenizi öneririm. Ama ne yaparsanız yapın, üçten fazla büyü dalına ilgi göstermeyin. Seçtiğiniz üç dalda ustalaşın.

Aynı durum teknolojik karakterler için de geçerli. Teknolojik alt dalların gerektirdiği temel özellik 'intelligence' olacak, bunun yanında yine 'dexterity' de çok önemli. Yine büyü de olduğu gibi kendinize işe yarar iki veya üç dal seçin (özellikle 'Explosives' kesinlikle bilmeniz gereken bir dal) ve kalan puanlarınızı da yakın dövüş için harcayın.

Bu ikisini de bir kenara koyarsak oyunu en rahat bitirebileceğiniz karakter yakın dövüş karakterleri. 'Melee' ve 'Dodge' yeteneklerini sona dayar ve 'strength' ve 'dexterity' özelliklerini de biraz arttırırsanız oyunda hiçbir savaşı kaybetmeyeceğinize garanti verebilirim. Ben özellikle bunların yanı sıra 'Explosives' dalında ustalaştım ve teknolojik eğilim gösterdim. Kılıcın zayıf kaldığı yerde molotof kokteylleri ortalığı duman etti. Tavsiye ederim.

Herhalde eğilim tercihinizi kafanızda belirlediğinizde, buna uygun bir ırk seçmek isteyeceksiniz. Aşağıdaki tabloda ırkların aldıkları artı ve eksi puanları bulabilirsiniz. Yine de aklınızda bulunsun. Teknolojiye veya büyüye yatkınlık bonusu kesinlikle öne çıkarmamanız gereken bir avantaj. Nasıl olsa oyun sırasında bu eğiliminiz sona dayanacak, yani bonusa ihtiyacınız yok (kısacası büyücü olacağım diye elf seçmelisiniz diye bir şart bulunmuyor).

IRKLARIN ÖZELLİKLERİ

Dwarf	+1 strength, +1 consitution, -1 charisma, -1 dexterity, +%15 teknolojik eğilim, +2 teknolojik yetenekler, büyüler iki kat pahalıya mal olur
Human	Avantajı veya dezavantajı yok
Elf	+1 dexterity, +1 willpower, +1 beauty, -2 constitution, -1 strength, +%15 büyü eğilimi, -2 teknolojik yetenekler
Half-Elf	+1 dexterity, +1 beauty, -1 constitution, +%5 büyü eğilimi, -11 teknolojik yetenekler
Gnome	+2 willpower, +2 to haggle, -2 constitution, +10 negatif reaksiyon
Halfling	+2 dexterity, -3 strength, +2 prowl, +1 dodge, +%5 kritik vuruş
Half-Orc	+1 strength, +1 constitution, -2 beauty, -2 charisma, +2 melee, +2 dodge, +%10 zehir direnci
Half-Ogre	+4 strength, -4 intelligence, -1 beauty, -2 prowl, +%10 zarar direnci

'Lock picking' yeteneğine hırsız rolünde oynamadığınız sürece kesinlikle ihtiyaç duymayacaksınız. Oyunda göreceğiniz tüm kilitli şeyleri saldırarak da açabilirsiniz. Ayrıca bulacağınız eşyaları satarak zaten bir sürü para kazanacağınızdan, değerli karakter puanlarınızı 'gambling' yeteneğine de harcamayın. Oyunda karşılaşacağınız tuzakların büyük bir çoğunluğu ölümcül olmaktan çok uzak, o yüzden 'disarm traps' ve 'spot traps' yeteneklerine de boşuna puan harcamayın. Yine aynı şekilde aşınan eşyalarınızı ucuza tamir ettirebiliyorsunuz ve her şehirde bu işi yapan birileri var. Yani 'repair' de gereksiz olanlardan biri.

Oyunda yakın dövüş silahları hariç her



Arronax'ın söylediklerine inanmak başlangıçta zor olacak.



Arronax'ın bulunduğu yere gitmek için bu haritadaki merdivenleri kullanacaksınız.

silah bir şekilde cephane gerektirirler. Bu yüzden her ihtimale karşı yanınızda en azından bir kılıç (cephaneniz biterse açıkta kalmayın) bulundurun ve 'melee' ve 'dodge' yeteneklerine birkaç puan ekleyin.

Teknolojik karakterlerin ellerindeki şematikleri kullanabilmek için bir sürü ıvır zıvıra ihtiyaçları oluyor. Bunların en yaygın olanlarını çöp tenekelerinde bulabilirsiniz (paçavralar, metal kutular vs). Ama yine de özellikle sıkça kullanmak istediğiniz şematikler için yanınızda bir sürü malzeme taşımanız gerekeceğinden, özellikle de büyük eşyaları aşağıdaki slotlara yerleştirerek yer kazanabilirsiniz.

Son olarak da karakteriniz için arkaplan seçerken size bir eşya kazandıranlardan uzak durun. Nasıl olsa oyunda istemediğiniz kadar silah, zırh ve takı bulacaksınız. Bunun yerine oynamak istediğiniz karaktere daha iyi avantajlar sağlayan bir arkaplan seçin.

Kader puanı kazanmanın birkaç yolu

Yazının içinde de dikkat ettiyseniz yaptığınız bir sonraki eylemin yüzde yüz başarılı olmasını sağlayan kader puanlarını hatırlayacaksınız. Aşağıda size kader puanı kazandıracak çeşitli eylemleri bulabilirsiniz (tabi hepsi bunlarla sınırlı değil).

- Shrouded Hills'teki köprüde duran haydutları öldürmeden gitmeye ikna edebilirseniz,
- Shrouded Hills'teki köprü haydutlarını öldürürseniz :)
- Tarant'taki H.T. Parnell's Museum'daki Gar'ı serbest bırakırsanız (bunun için en az üç 'persuasion' puanına sahip olmanız gerekiyor)
- Tarant'taki Gilbert Bates'i öldürürseniz
- Wheel Clan'da Loghaire'i tekrar tahta dönmesi için ikna edebilirseniz
- Stillwater'daki Stillwater devini öldürürseniz
- T'sen-Ang'daki esır half-orc'ları kurtarabilirseniz
- St. Mannox'un günlüğünü bulup Panarii Temple'daki Alexander'a bundan bahsederseniz
- Caladon'daki Cynthia Wit'i likantropi hastalığından kurtarırsanız
- Tarant'ta Donn Trogg'un verdiği görevi tamamlarsanız

İşte Kerghan'ın yaratık formu. Tam ölmek üzereyken üzerinde Vendigroth aygıtını kullanın.



...ve son olarak da birkaç genel strateji verelim

- Sakın elinizdeki fazla ama sonradan gerekebilecek eşyaları saklamak için çöp tenekelerini kullanmayın. Bunlar belli aralıklarla boşaltıldığından eşyalarınız boşa gidecektir. Bu tenekeleri grubunuzdaki diğer elemanların almasını istemediğiniz eşyaları atmak için kullanın. Çünkü yere bıraktığınız bir eşyayı, grup üyeleriniz üzerlerinde boş yer olduğu sürece alacaklardır.
- Barmenlerle konuşarak şehirdeki tüm dedikoduları öğrenebilir ve bu sırada görevlerinize işe yarayacak ipuçları elde edebilirsiniz.
- Eğer binaların yanlarındaki adres plakalarına veya isim tabelalarına tıklarsanız, buraları haritanızda isimleriyle gözükecektir.
- Bulduğunuz tüm notları ve kitapları son sayfasına kadar okuyun (okumasanız da son sayfasına kadar ilerleyin). Böylece bazı görevlerin ve haritadaki yerlerin açılmasını sağlayabilirsiniz.
- Kürek, Kathorn kristali, Molochean Hand kolyesi, Mithril ve kadim tanrılar görevinde sunaklara bırakacağınız eşyaları bulduğunuzda kesinlikle atmayın. Mutlaka lazım olacaklardır.
- Tanımlanamayan eşyaların ne olduğunu öğrenmek için bazı şehirlerde bulunan (mesela Tarant'ta) çingenelere başvurmalısınız. Bunları genellikle yanlarında durdukları vagonlarından tanıyabilirsiniz. Eğer büyü karakteriyseniz bu işi parşömenlerle de yapabilirsiniz.
- Ashbury'de bulacağınız köpeği mutlaka grubunuza katın. Hem oyundaki en iyi yakın dövüş elemanı, hem de karşısındaki düşman ne olursa olsun silahının veya zırhının aşınması gibi bir durum olmuyor. Zorda kaldığınızda düşmanı peşinize takıp daireler çizin ve bu sırada köpeğiniz onu öldürsün.
- Son olarak, eğer grubunuzda köpek varsa trenleri kullanamazsınız.

Oyundaki öğretmenleri bulabileceğiniz yerler

Backstab	Expert	Mr. Black , Tarant
		Mr. Razzia , Caladon
	Master	Dr. Edmund Craig , Stillwater
Bow	Expert	Elite Bow Captain , Dernholm
	Master	Kietzel Pierce, Black Root ve Caladon
Disarm Traps	Expert	Thrayne Iron Heart , Wheel Clan
		Adam Maxwell , Caladon
		Jason C. Guy , Roseborough
	Master	Daniel McPherson , Caladon
Dodge	Expert	Herkemer Oggdoddler , Black Root
		Winde , Qintarra
	Master	Adkin Chambers , Stillwater
Firearms	Expert	Doc Roberts , Shrouded Hills
		Herkemer Oggdoddler , Black Root
	Master	William Thorndop , Ashbury
Gamble	Expert	Tüm barmenler
	Master	Gurin Rockharrow , Tarant (Wellington Gentlemen's Club)
Haggle	Expert	Tüm barmenler
	Master	J.M. Morat , Tarant (Grant's Tavern)
Heal	Expert	Gaylin , Shrouded Hills
		Perriman Smythe , Tarant
		Tüm bitkibilimciler
	Master	Fawn , Qintarra
Melee	Expert	Herkemer Oggdoddler , Black Root
	Master	Sir Garrick Stout , Dernholm
Persuasion	Expert	Madam Lil , Tarant
	Master	Edward Willoughsby , Tarant
Pick Locks	Expert	Garret Almstead , Black Root
		Adam Maxwell , Caladon
	Master	J.T. Morgan , Caladon (hapishanede)
Pick Pocket	Expert	Poone , Tarant
		Mr. Black , Tarant
	Master	Sammie White , Tarant (Kensington Park)
Prowl	Expert	Mr. Black , Tarant
		Mr. Razzia , Caladon
		Elite Bow Captain , Dernholm
	Master	Albert Leek , Caladon (Sobbing Onion)
Repair	Expert	Mellin Bungerton , Tarant (Boil)
		Garret Almstead , Black Root
		Tüm hurdacılar
	Master	Hieronymous Maxim , Caladon
Spot Traps	Expert	Herkemer Oggdoddler , Black Root
		Vegard Molten Flow , Wheel Clan
	Master	Frederick T. Fitzgerald , Tarant
Throw	Expert	Lianna Del Par , Dernholm
		Theo Brightstart , Ashbury
	Master	Clarissa Salmo , Black Root

Eser Güven | eser@level.com.tr

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

Tyrian 2000

Ana menüde aşağıdaki kodları yazın (Bu cheat'ler yalnızca Super Arcade mod'larında geçerlidir):

Kod	Sonuç
TECHNO	PQZ
UNKNOWN	TX Silvercloud
STORMWIND	Stormwind - The Elemental
STEALTH	Ninja Star
WEIRD	Foodship Nine
LIZARD	Dragon
ENEMY	Captured U-fighter
PRETZEL	Pretzel Pete
NORTSHIPZ	Nort-Ship Z

Gizli gemiler için: Oyun sırasında `TAB` tuşuyla `1`e veya `2`ye aynı anda basın.

Bölüm geçmek için: `F3`, `F6` ve `F7`ye basın.

Gizli zorluk dereceleri için: `Difficulty` seçme ekranında `Shift`e ve `G`ye aynı anda basın. `Impossible` zorluk derecesi aktif olacak. Bu işlemden sonra `Shift` ve `Ü` tuşlarına aynı anda basarsanız, `Suicide` zorluk derecesi de aktif olur.

Super Tyrian mod'u için: Ana menü'de `ENGAGE` yazarsanız, oyunu `Lord of the Game` zorluk derecesinde oynayabilirsiniz.

Debug mod: Oyun esnasında `Backspace` ve `F10` tuşlarına basın.

Invulnerability: Oyun sırasında `F2`, `F3` ve `F6`ya aynı anda basın. Eğer ekrana `Cheaters always prosper` diye bir mesaj gelirse, kod'u doğru girmişsiniz demektir. Ölümsüz olacaksınız, ancak kod'u yeniden girmeden de ölmeyeceksiniz.

Müziği değiştirme: Oyun sırasında `Backspace` ve `Scroll Lock` tuşlarına basın. Arkaplan müziği değişecek.

Christmas mode: `Başlat` menüsünden `Programlar`a girin ve `Sadece Komut İstemi`ni seçin. `Tyrian 2000` klasörünü bulun. `file0001 yesxmas` yazın ve sorulan soruya `Y` cevabını verin. Christmas mod'u aktif olacak.

Super Pause: Oyunu oynarken `Backspace` ve `Number Lock` tuşlarına aynı anda basın. Bunu yaptıktan sonra, oyunu durdurduğunuz zaman ekranda `Pause` yazısını görmeyeceksiniz.

Detail mod: Tyrian 2000'in setup programını çalıştırın ve mouse'la `Game Detail`i seçin (Highlight). Daha sonra `W` tuşuna basın.



Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Data klasörü içinde `cheats.txt` diye bir dosya oluşturun. Oyunu başlattığınızda saniyedeki kare oranını göreceksiniz. Daha sonra nümerik klavyeden `+`ya basarsanız `Experience Points`iniz yükselir.



Anno 1602

Oyundayken `Shift`, `Ctrl`, `Alt` ve `W` tuşlarına aynı anda basın. Sol üst köşede bir kutu görünecek. `2061` yazıp `Enter`a basın. Daha sonra `A`ya basın ve ardından yeniden `Enter`a basın. Şimdi aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin:

Kod	Sonuç
Shift-M	Para
Shift-K	Cannon
Shift-T	Odun
Shift-Z	Araçlar
Shift-H	Tuğla



Kingdom Under Fire

RPG mod: Cheat kod'unu aktif hale getirmek için `.` tuşuna basın. Daha sonra oyun sırasında `Enter`a basın ve kodu girin:

Kod	Sonuç
~opensesame	RPG mod'unda tüm kapılar açılır.

Oyun sırasında `Enter`a basın ve `~makemyday` yazarak cheat mod'unu aktif hale getirin. Hemen ardından yeniden `Enter`a basın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
~hastalavista	Tüm binalar patlar.
~baegopa	Tüm kaynaklara 500.000 ekler.
~simsimhae	Hızlı inşaa.
~dayspring	Haritanın tamamı.
~knowledgeispower	Mananız hızlıca dolar.
~amosbemerciful	Dolu mana.
~godblessu	Tam sağlık.



CHEATSTATION

Monopoly (PS One)

Ekstra para: üç kişilik oyun ayarladıktan sonra, diğer iki oyuncunun parasını da kendi hesabınıza aktarın. Ardından "bankruptcy" seçeneğini kullanarak oyunu iki kişiliğe çevirin. Böylelikle bilgisayara karşı 4500 $ ile oyuna başlama şansına sahip olursunuz.

Daha kolay açık arttırmalar: bilgisayara karşı oynarken açık arttırmalara sadece 1$ ekleyin. İkinci ayakta siz kazanacaksınız.

Headhunter (PS2)

Star Locker: bütün silahları ve sınırsız mermilerini bulunduran bu dolabı açabilmek için Leila modda Hank Redwood' un rekorlarını kırın, ve ardından oyunu bitirin.

Silent Hill 2 (PS2)

Ekstra seçenekler menüsü: seçenekler ekranında L1 veya R1 yaparak kan rengi, harita zoom gibi özelliklerin bulunduğu özel seçenekleri görüntüleyebilirsiniz. Oyunu bitirdikten cephane ayarlama, gürültü efekti gibi yeni seçenekler de açılacaktır.



Oyun içi reset: oyun esnasında L1 + L2 + R1 + R2 + select + start yapın.

Book Of Lost Memories: oyunu bitirip yeni oyuna başlayın. Texxon gaz istasyonunun yanındaki gazete standını araştırın. The Book Of Lost Memories içeride.

Book Of The Crimson Ceremony: Nightmare otelinin ikinci katındaki okuma odasında.

Hyper Spray: oyunu iki kez bitirip yeni oyuna başlayın. Hyper Spray motor evinin güney tarafında.

Obsidian Goblet: oyunu bitirip yeni oyuna başlayın ve Historical Society binasına girin.

Mall Tycoon

Oyun esnasında, parmağınızı (veya kafanızı, hiç farketmez) 'Ctrl' tuşunda basılı tutarak aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
hdirate	100 mall.
hdicash	100,000$.
hdizooma	Zoom.
hdidizzy	'Alt' tuşuna 'up'la veya 'down'la basılı tutarsanız kontroller görüntülenir.
hdiart	Sim animasyonlarını görüntüler.



Pro Rally 2001

İsminizi aşağıdakilerden biri olarak girin:

Kod	Sonuç
IVAN LLANAS	Tüm training mod'ları açılır.
BUIN	Tüm şampiyonalar açılır.
RICITOS	Tüm arcade mod'ları açılır.
PAC	Ceza.
ALCAPARRA	Double tamir.

Oyun esnasında aşağıdaki kod'ları girin:

Kod	Sonuç
TORPEDONOW	Çabuk hızlanma.
IHATEDAMGS	Hasar almazsınız.
REPAIRMEPZ	Anında tamir.
SICILIANDV	Otomatik pilot
NLSMANDELA	Freedom mod.
NPVITAMINC	Ceza almazsınız.



Colin McRae Rally 2

Kendinize yeni bir profil yaratın. Daha sonra aşağıdaki kod'ları isminiz yerine girin.

Kod	Sonuç
evilevo	Mitsubishi Lancer
onecarefulowner	Tüm arabalar
offroad	Lancer Road
jobinitaly	Mini Cooper
jimmyscar	Sierra Cosworth
coolestcar	Ford Puma
minime	Mini Cooper S
greatnews	Tüm yollar

Cat Silhouette: Cheat options ekranında 'HELLO RAZU AND FLEA' yazın.



Alone in the Dark: The New Nightmare

Oyunu 'wizardmaster' parametresiyle çalıştırın. Inventory ekranında cheat seçenekleri açılacak.



MotoRacer 3

'\levels\barcelon\Script\level.ini' dosyasını açın ve 'NbMaxMotos=12' değerini '1' olarak, 'GainSR_0_0_0=10' değerini ise '100' olarak değiştirin. Dosyayı kaydedip çıkın. Yarışta 1 dakika geçtikten sonra oyunu kazanacaksınız.



Alien vs. Predator 2

Kod	Sonuç
mpcanthurtme	God mod.
mpschuckit	Silah ve cephane ekler.
mpsmithy	Tam armor.
mpkohler	Tam cephane.
mpstockpile	Tam cephane.
mpsixthsense	Hayalet mod'u.
mpicu	3rd person kamera.
mptachometer	Hız bilgisi.
mpgrs	Rotation'u görme.
mpfov	Edit FOV Value
mpvertextint	Edit Vertext Tint



New York Race

İsminiz yerine aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
NIKITA	Bonus arabaları açma.
BIGWOLF	Tüm arabaları Beginner mod'unda açma.
OELITA	Tüm arabaları Pro mod'unda açma.
POOLWOOL	Tüm arabaları Expert mod'unda açma.
YXINYEDO	Tüm zorluk dereceleri ve yollar.
SHALEA	Sınırsız enerji.



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.
3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.
4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın



CHEATSTATION

Obsidian Goblet rafta.
White Chrism: oyunu bitirip yeni oyuna başlayın ve Blue Creek apartmanlarındaki 105 numaranın mutfağında White Chrism' bulun.
FMV sesleri: oyuna başlamadan yirmi saniye beklerseniz bir tanıtım videosu ile karşılaşırsınız. Bu videodakı bazı bölümlerde ses yok. Oyunu bir kez bitirdiğinizde sesler yerine oturacaktır.

Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (PS2)

Extreme zorluk derecesi: bir kere oyunu bitirdiğinizde bu seçenek açılacaktır.
Tutma kuvvetini arttırma: bir köşeye tutunurken yüz kere L2 + R2 yapın. Artık kendinizi çekebilirsiniz.
Giriş ekranı ile oynama: burada L2 tuşuna basarak tabanca sesi duyar ve bir flash görürsünüz. R3 ile de fonun rengini değiştirebilirsiniz.
Düşünce okuma. codec kullanarak birileri ile haberleşirken R1 veya R2' ye basarak, Snake' in veya Raiden' ın bu kişiler hakkındaki düşüncelerini biraz komık bir dille de olsa öğrenebilirsiniz. Ayrıca codec aramalarını hızlıca ileriye sarmak için üçgen tuşunu kullanabilirsiniz.
Şaka kodu: kod ekranında hızlıca yukarı(2), aşağı(2), sol, sağ, sol, sağ, X ve yuvarlak yapın. Snake' in bağırdığını duyacaksınız ama Konami kodu çalışmayacak.

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir.



1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.
2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.
3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.
(M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyunuzun versiyonu uymuyor olabilir.

Martian Gothic: Unification (PS One)

Sınırsız sağlık Karne:	8010F624 - 0064
Sınırsız sağlık Kenzo:	8010F72C - 0064
Sınırsız sağlık Matlock:	8010F834 - 0064

Rune

'~' tuşunu kullanarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
CHEATPLEASE	Cheat mod'unu aktif hale getirir.
GOD	God mod.
GHOST	Hayalet mod'u.
FLY	Uçma mod'u.
WALK	Hayalet veya uçma mod'unu kapar.
OPEN [MAPNAME]	[MAPNAME] yerine istediğiniz bir harita ismini yazın.
BEHINDVIEW 0	First person kamerası.
PLAYERSONLY	Tüm NPC'leri durdurur.
KILLPAWNS	Tüm düşmanları öldürür.
TOGGLEFULLSCREEN	Tam ekran, kapalı-açık.
PREFERENCES	Seçenekler.
STAT FPS	FPS'yi (Frame Per Second) gösterir.



Business Tycoon

'TAB'a basın, kod'u girin ve 'Enter'a basın.

Kod	Sonuç
Zeropercentinterest	10 milyon $
Canyouspareadime	100 milyon $
Nomoneydown	100 milyon $
Iseelondoniseefrance	Tüm bölgeleri arar.
Feelthatmojorising	Herbir kaynağa +10
Idkfa	Herbir kaynağa +99
Hitmeagain	1 action kartı



Stronghold

Hileleri kullanmak için:
Ana menü'de 'Shift', 'Alt' ve 'A'ya aynı anda basın. Hile kod'ları aktif hale gelecek. Daha sonra oyun sırasında aşağıdaki tuşlara aynı anda basılı tutun.

Kod	Sonuç
Alt, C	Campaign mission'ları seçtiğinizde tüm görevleri oynamanıza izin verir.
Alt, K	Bedava birim inşaa edebilirsiniz.
Alt, X	1000 gold.



Frogger 3D

Single-player mod'unda oyunu durdurun. Daha sonra 'TO HARD FOR THE LIKES OF ME' yazın. Tüm level'lar açılacak.



Venom

Oyunu kurduğunuz dizinden, 'PICSTEAM\TEAM.INI' dosyasını herhangi bir text editor ile açın (NotePad vs). Buradan tüm takım üyelerinin; rank, experience, speed ve reaction özelliklerini değiştirebilirsiniz.



Gulf War: Operation Desert Hammer

'Enter'a basın ve kod'ları girin.

Kod	Sonuç
done	Bölüm geçme
regen me	Tam sağlık
power me	Tam sağlık ve silahlar
call strike	Remote strike
goodkeys	Keymap 1 ve 2
hud	HUD



Hooligans: Storm Over Europe

Oyun sırasında 'Ctrl' tuşunda basılı tutarak aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
Broodjekroket	450,000 $
frikandel	Daha fazla holigan
shaslick	Silah ve bomba
stamppot	Görevi kazanma
boerenkoolmetworst	Görevi kaybetme

Diğer kodlar (aynı şekilde 'Ctrl' tuşunda basılı tutularak girilecek):
frietjewaterfiets, bereklauw, hamburger, mexicanosate, vlammetjes, kipkorn, kaassoufle, patatmet, frietspeciaal, frietjeoorlogmetuitjes



V2000

'Sol Shift' tuşunda elinizi basılı tutarken aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
CHEATSEQ	Tüm cheatlar
HHROQTAT	Silahlar
TERHSRER	Level geçme
CCHASERQ	Tamir
HTARSREC	Cargo
HERHSORE	Level'ı tamamlama.
QHEROEST	Tüm level'ları tamamlama.

CHEATSTATION



Point Blank 3 (PS One)

Sınırsız sağlık P1:	800AD990 - 0003
Sınırsız sağlık P2:	800AD992 - 0003

Disney' s Peter Pan In: Return To Never Land (PS One)

Tüm videolar açık:	800F32C6 – 001F
Tüm kabiliyetler:	800F32B2 - 000F
Sınırsız özellikler:	800F32AE – 270F
Sınırsız sağlık:	800F32AA - 000A
Sınırsız Pixie Dust:	800F32AC - 0006
Maksimum Heart:	800F32B0 – 000A

Silent Hill 2 (PS2)

(M) Açık olmalı:	EC8DBED014431F04
0 Save kaydedilsin:	3DB5CC1E1456E7A5
Sınırsız tabanca mermisi:	0D88709C1456E7A6 4D88709C1456E79F
Sınırsız sağlık:	4CA9F29A145625DD 4CA9F2A2145625DD
Sınırsız tüfek mermisi:	0D8870A41456E7A6 4D8870A41456E79F
Sınırsız shotgun mermisi:	0D8870A01456E7A6 4D8870A01456E79F
Düşük toplam zaman:	4DB5CF2A1456E7A6

ICO (PS2)

(M) Açık olmalı:	EC87A648143ACAF4
Rakiplerin yapay zekasını bozma:	1C81884815F6E79D 1C81884C1456E7A5 1C8A3C7015F6E79D 1C8A3C741456E7A5
Her yerde save:	0CBF92F61456B10C 4CF6B2741456E7AE

(Oyunu durdurup L2 ile istediğiniz yerde save edebilirsiniz. Yükledikten sonra hemen koltuğunuza oturmanız gerekir.)

Havada yürüme:	DC938022142ED6F7 1C89985015F6E79D 1C8998541456E7A5

(Biten köşelerde düşmeyip havada yürümek için select'e basılı tutun.)

Havada yürüme iptal (select + X):
DC934022142ED6F7
1C89985039A1B095
1C89985491D38BAD

Dark Cloud (PS2)

(M) Açık olmalı:	EC8393F81456E79B
Antimod max – silah 1:	1D5C5D9C F5734488
1D5C5DA0 F5734488	4D5C5DA4 14564488
1D5C5C94 F5734488	1D5C5C98 F5734488
4D5C5C9C 14564488	1D5C6644F 5734488

Gangsters 2

5 yıldız gangster için, sokak görünümündeyken `Shift`de basılı tutarak `This time around` veya `I love a1` (boşluklu) yazın.

Tüm casus raporları için isminizi `bangagong` olarak girin.

5 uzman içinse isminizi `>- 00 -<` olarak girin.



Command&Conquer: Renegade

Skirmish'in değerini değiştirmek için `\Data\svrcfg_skirmish.ini` dosyasını edit edin.



Star Trek: Armada 2

Dilithium ekleme: Comm ekranında `Enter`a basın. Daha sonra `showmethemoney` yazarak 2000 dilithium kazanın.



Combat

Oyun esnasında `~` tuşuna basarak konsolu açın ve `MLPDEV` yazarak cheat mod'unu aktif hale getirin. Daha sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
Shift + G	God mod.
Shift + V	Görünmezlik.
Shift +]	Düşmanı değiştirme.
Shift + K	Kendi kendinizi yok edersiniz.
Tab	Oyun info'sunu değiştirme.
ADDLIVES #	# kadar hak ekler.
HEALTH	Sağlığınızı yeniler.
ENEMYSPAWN	Enemy spawn
OPENSESAME	Master key.
MAP END	Bölüm sonu.
MAP [mapname]	[mapname] yerine aşağıdaki harita isimlerinden birini yazın.
NEXT	Bir dahaki bölüme geçer.
RESTART	Bölümü yeniden başlatır.
NAME	O anki harita ismini görüntüler.
DIR	Dizindeki bölümleri görüntüler.
HELP	Yardım.

Harita isimleri

TU01, TU02, TU03, TU04, START0, START1, START2, START3, LV01, LV02, LV03, LV04, LV05, LV06, LV07, LV08, LV09, LV10, LV11, LV12, LV13, LV14, LV15, LV16, LV17, LV18, LV19, LV20, LV21, LV22, LV23, LV24, LV25, LV26, LV27, LV28, LV29, LV30, LV31, MP1, MP2, MP3, MP4, MP5, MP6, MP7, MP8, SC01, SC02, SC03, BG1, BG2, BG3, BG4, BG5, BG6, BG7, END

Paris-Dakar Rally

Tüm arabalar için isminizi `ILUMBERJACK` olarak girin.



Empire 2: The Art Of War

Oyun sırasında `Enter`a basıp AEGIS yazın. Sonra yeniden `Enter`a basıp oyuna devam edin. Cheat mod'u aktif olacak ve beklemeden inşa-araştırma yapabileceksiniz.

Tropico: Paradise Island

Cheat kod'ları ilk oyunla aynı. `Ctrl`de basılı tutarak kod'ları girin.

Kod	Sonuç
pesos	20,000$
contento	Mutluluk artar.
rapido	Hızlı inşaat.



Deer Avenger 4: The Rednecks Strike Back

Avcıları görmek için;

Oyun esnasında `Shift` tuşuna uzun süre basılı tutun. Avcılar görünecek.



Comanche 4

Tüm görevleri açmak için pilot isminizi `WolfBlitz` olarak girin.





CHEATSTATION

1D5C6648F 5734488	4D5C664C 14564488
1D5C70EC F5734488	1D5C70F0 F5734488
4D5C50F4 14564488	1D5C7D94 F5734488
1D5C7D98 F5734488	4D5C7D9C 14564488
1D59863C F5734488	1D598640 F5734488
4D598644 14564488	
Sürekli Upgrade Powder:	4D5C5BDE 1456E757
Maksimum Fish puanı:	4D5CC4441456089C
Maksimum HP:	4D5C16761456E7DD
1D5C167C140EE7DD	1D5C1680140EE7DD
4D5C16841456E7DD	
Sınırsız HP:	4D5C16821456E7DD
	1D5C1688140EE7DD
	1D5C168C140EE7DD
Maksimum Water Level:	7D5C5B601458E7A6
	7A5F83281456E7A5
Sınırsız Water:	7D5C5B781458E7A6
	7A5F83281456E7A5

LEVEL CD'SİNDEKİ TAM ÇÖZÜMLER

Bu ayki CD'nin Extra klasöründe FAQ adlı klasörde üç tane oyunun İngilizce tam çözümlerini bulacaksınız. Bu FAQ'lar, sahiplerinden teker teker izin alınarak CD'mizde verilmektedir. Yazarlarına nezaketleri için buradan da bir kez daha teşekkür ediyoruz (her ne kadar anlamayacak olsalar da :)...

Empire Earth FAQ
(Dijital, Endüstriyel ve Atomik Çağlar)
Yazarı: Iced-Metal

Return to Castle Wolfenstein
(Walkthrough)
Yazarı: Manuel Gonthier 'LordKrell'

Return to Castle Wolfenstein
(Boss Guide)
Yazarı: Haja Maideen Abdul Hamid 'disket'

Return to Castle Wolfenstein
(Secrets)
Yazarı: Mike Lyon 'Kremin'

Stronghold
(Walkthrough)
Yazarı: David Kamikaze

donanma



Bu ay Donanım'ı biraz değiştirdik. Hallaç pamuğuna çevirmedik belki ama bizim için önemli olan bazı değişiklikler yaptık. Donanım'ı iyi takip ediyorsanız bunları fark edeceksiniz. Ama en göze çarpanı elbette bu sayfaların ismini komple değiştirdik. Sıkılmıştık Donanım'dan açıkçası Donanma yapıverdik. Bundan sonra bilgisayar dünyasının bahriyelileri olarak karşınızda olacağız. Yelkenler fora!!!

Tuğbek Ölek







Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı *ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.*

microsoftişlemcimiüretecek?

X-Box 2'nin söylentisi şimdiden başladı

Bu ay IT Business'ta çıkan bir habere göre Microsoft yakında işlemci üretimine girmeyi planlıyor. X-Box'ın satışlarının Microsoft'un umduğu kadar başarılı olmadığı ortada. Buna rağmen Microsoft şimdiden X-Box 2 için kollarını sıvamış görünüyor. Yeni planlanan konsol için en önemli stratejilerinin kullanacakları işlemciyi kendileri üreterek maliyeti düşürmek olduğu söyleniyor.



Microsoft 1996'da Talisman kod isimli bir grafik çipi projesine girişmiş ancak proje daha tamamlanmadan vazgeçilmişti. Ancak proje iptal edilmesine rağmen projede çalışan ekibin hala Microsoft bünyesinde bulunduğu ve X-box ile ilgili bazı çalışmalara katıldıkları biliniyor. Microsoft X-Box için kendi işlemcisini üretmeye başlarsa, illa ki bununla yetinmeyip PC'ler için de işlemci üretimine girişecektir. Eğer bu gerçekleşirse seyreyleyin eğlenceyi. Bu arada Microsoft Online Stratejilerini tamamen ADSL ve Kablo gibi broadband bağlantılar üzerine kurduğunu açıkladı. Yani X-box'ın online oyunlarını modemle oynamak mümkün olmayabilir. Daha X-box'ın kutusunun bile gelmediği memleketimizde pek de umrumuzdaydı... X-box hele gelsin, varsın modemle online oynanamasın.



samamca supermanarayışında

Amerikan ordusunun teknolojik gelişmelere ne denli meraklı olduğu bilinir. Bugün Internet'de dahil pek çok şeyi onların bu tutkusuna borçluyuz. Ama son projeleri pes dedirten cinsten. USA Today'in haberine göre Amerikan ordusu meşhur MIT üniversitesine özel bir üniforma geliştirmesi için 50 milyon $ vermiş. Eh bizim parayla 67.5 trilyon falan yapıyor. Bunun karşılığında sağlam bi üniforma istemişlerdir diye düşünüyor insan ama bu kadar da değil. Amerikan ordusunun yeni üniformadan beklentisi askerleri hemen hemen görünmez yapması, onlara süper güçler vermesi ve yaralara anında müdahale etmesi. Eğer MIT projede başarılı olursa yakında Solid Snake'den farksız askerlerden oluşmuş bir Amerikan ordusu görebilirsiniz. İşin enteresan yanı o zamandan sonra çıkan simülasyon oyunlarının hepsinin günümüzün fantastik oyunlarından farksız olacağı gerçeği.

sesböcekçiği

Hoparlörsüz hoparlör

Enteresan cihazlar ile hep karşılaşırız ama bu gerçekten çılgın bir şey. Aletin ismi Soundbug. Vantuzlu bir hoparlör. Avuç içine sığacak kadar küçük bir şey. Bunu her hangi bir sert yüzeye yapıştırıyorsunuz. O andan itibaren o yüzey komple hoparlöre dönüşüyor. Pencerelere, masalara, aynalara.... kısacası aklınıza gelebilecek her türlü yüzeye yapışabiliyor. Özellikle metal yüzeylerde daha iyi performans veriyormuş. Hoparlörünü yanında taşımak isteyenler için ideal..



atianakartçipleri

nForce'a rakip geliyor

NVIDIA'nın ardından ATI'ın da anakart çipseti işine gireceğini duyurmuştuk. Radeon IGP adını taşıyan yeni çiplerin detayları belli oldu. Pentium 4 işlemciler için 3, Athlon işlemciler için 2 ayrı IGP çeşidi bulunuyor. Hepsinin ortak özelliği ondie Radeon 7000'e sahip olmaları. Özellikler olarak hemen hemen NForce ile aynı Radeon IGP. Bu arada NVIDIA'da boş durmuyor ve yakında DDR333 destekli yeni nForce'ları piyasaya sürmeye hazırlanıyor.

Cebit'ten taze taze

Sevgili Genel Yayın Yönetmeniz Gökhun her sene olduğu gibi bu sene de sizler için Cebit'i gezip teknolojide ki en son yenilikleri izledi. Ofise dönüp de Grand Theft Auto 3'ün başına oturana kadar topu topu 3 haber koparabildim ağzından. Daha sonrası malum. 3 gündür Liberty City'de kayıp kendisi. GTA 3 oynarken kendisine Liberty City'de rastlayan olursa insanlık namına, artık zavallı sivillere işkence etmeyi bırakıp aramıza dönmesini söylesin.

Sony'yi Cebit'te Üzdüler

Bir Cebit geleneği olarak Sony bu sene de oldukça büyük olan standına tam 27 tane Playstation 2'yi dizip fuarı gezen oyuncuların hizmetine sunmuştu. Ancak Microsoft'un fuar organizasyonuna şikayeti üzerine bütün PS2'ları toplayıp standlarını boşalttılar. Fuar kurallarına göre ziyaretçiler sergilenen ürünleri bire bir kullanıp deneyemiyorlar. En fazla bir görevli sizin için kullanıp cihazın özelliklerini gösteriyor. Microsoft'un X-Box'da yaptığı da buydu. Ancak Sony son 3 senedir yaptığı gibi PS2'ları kullanıma açınca Microsoft'un gazabına uğradı. MS'in şikayetiyle fuar yöneticileri Sony'ye izleyicilere oyun oynatmamasını söyledi. Bu Sony'nin zoruna gitmiş olacak ki "Olmaz öyle şey!" diyip bütün standı boşalttılar. Bir gün sonra boş standda, Sony elemanları üzerlerinde "Playstation'a Özgürlük" yazan tişörtlerle boş boş dolaşıyordu. Sony'yi militan eyleme sevkeden olayın en komik yanı ise MS'un kimseyi kimseye şikayet etmediğini duyurmasının hemen ardından, fuar yetkililerinin şikayetin Microsoft'un başkan yardımcılarından biri tarafından yapıldığını açıklamasıydı.



philips'indört düzlükhoparlörü

Philips bugüne dek PC hoparlörlerinde hep geriden geldi. Hem ses hem de üretim kalitesi olarak hep takdir topladılar ama 4.1 ve 5.1 değişim noktalarında hep en geriden gelmeyi başardılar. Tabii bu bir yandan da bir stratejidir. Dur diğerleri yapsın bir tutarsa biz de gireriz stratejisi. Ama bu kadar da arkadan gelinmez ki.

Neyse bu sefer Philips, arkacılığı bırakıp rush'a kalkmaya gönüllü gözüküyor. Çünkü yeni hoparlörleri benzeri pek görülmemiş bir şey. Son bir iki yıldır popülerleşmeye başlayan flat hoparlörlerden 4.1 bir set oluşturmuşlar. Bugüne kadar flat hoparlörler 2.1'de takılırdı hep. Üstelik bu yeni hoparlör'ün infra-red bir uzaktan kumandası da var. Bu yüzden oyunlarda pozisyonel ses kadar filmlerde surround ses için de ideal. Özellikle Divx meraklılarına duyrulur.



creativemp3cdplayer

Daha önce Nomad ve Jukebox ile MP3 Player'lar konusunda oldukça başarılı olan Creative şimdi de bir CD MP3 Player sundu piyasaya. İsmi Creative CD-MP3 Player. Eh yaratıcı değil ama en azındna akılda kolay kalır.

CD-MP3 Player diğer pek çok modelde olan uzaktan kumanda modülü, ID Tag okuyabilme, 120 saniye şok koruma gibi özelliklere sahip. Ama fazladan bir iki hoş özellik de eklemişler. Mesela CD'nin hangi parçasında kaldığınızı aklında tutuyor ve kapasanız bile yeniden açtığınızda oradan devam ediyor. Ayrıca sarsıntılarda şok korumanın daha ne kadar dayanabileceğini gösteriyor. Küçük şeyler ama fark farktır. Ayrıca cihaz gayet hoş da gözüküyor. Tek korkumuz CD-ROM sürücülerinde gördüğümüz hataların CD-MP3 Player'da da tekrarlanmış olması. İnsan Creative ve CD kelimelerini yan yana görünce irkiliyor ister istemez..



küçükamafaydalılar

Bizim piyasada nedense sadece standart donanımlar bulunur. Halbuki dünya küçük ama çok faydalı bir dolu donanım ile dolu. Bu ay bunlardan üçüne daha rastladım. Birincisi bu konularda guru olan Belkin'in yaptığı bir şey.. eee... mouse, klavye paylaştırıcı diyelim. Hani iki bilgisayarı aynı anda kullanıyorsanız iki ayrı klavye, mouse kullanmamak için. Bunun farkı aynı zamanda hoparlör ve mikrofon da paylaştırması. Üstelik çok şık ve kablo dağınıklığına engel oluyor.

İkinci güzel ufak şeyi ilk defa duyduğum Dan's Data yapmış. Bilgisayarınız için dışarıdan göstergesi olan bir dijital termometre. T-4 LCD ismindeki bu termometreyi ekran kartı ve işlemcinize bağlıyorsunuz. Gösterge bölümünü ise CD-ROM yuvalarından birine takıyorsunuz. Böylece sürekli çiplerin ısılarını kontrol edebiliyorsunuz. Sıkı overclock'çular için olmazsa olmaz bir cihaz.

Son parçamız da Dan's Data'dan. Bu sefer şık bir PC taşıma çantası. Bu çantamsı şey sayesinde bilgisayarınızı ve monitörünüzü sırtınıza vurup eşe dosta LAN partilerine gidebilirsiniz.



amdveintelbiraderler

Her ay olduğu gibi bu ay da AMD, Intel çekişmesi gündemdeydi. Ay Cebit ayı olunca hızlandılar hatta biraz. AMD Athlon XP +2100'ü piyasaya sürerken Intel 4.1Ghz hızında çalışan bir Pentium 4'ü gösterdi. Gerçi Intel şovunu video konferans ile yaptı ve 4.1Ghz'lik cihaz kimsenin ne olduğunu tam bilmediği deli bir soğutma sistemi yardımıyla fütursuzca overclock edilmişti.

Mücadele'nin bu somut yanının yanı sıra söz düelloları da vardı. AMD, gelecek ay, Intel'in bir kaç ay ardından, 0.13 mikron teknolojisine geçeceğini açıkladı. Intel bu hoş olmayan haberin ardından yıl içinde 3GHz'i kesinlikle geçecekleri tehditini savurdu. Böyle didişip durdular.

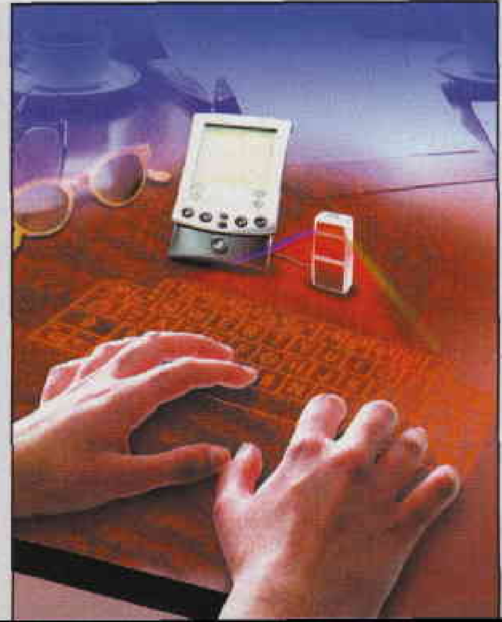
Siemens'den Java'lı Telefon

Cebit'de bir birinden ilginç onlarca yeni telefon görücüye çıktı. Ama bence en ilginci Siemens'in yaptığı Java telefonu. M50'de bulunan Java desteği sayesinde telefona Java ile programlanmış oyunlar ve programlar yüklenebiliyor. Mesela bir mesajlaşma programı sayesinde Java destekli diğer telefonlara Internet üzerinden mesajlaşabiliyorsunuz. Yani GPRS üzerinden bir nevi ICQ kullanıyorsunuz. Normal mesajdan daha hızlı, yetenekli ve ucuz bir yol. Cepten chat asıl böyle olsa gerek.



Işın klavyesi

İşte buluş diye ben buna derim. Palm'ler için küçük, katlanabilir klavyeler falan derken sonunda sanal klavye de yaptılar. Bu küçük cihaz masanın üzerine klavye şeklinde bir görüntü yansıtıyor ve siz sanal klavyenin tuşlarına değdikçe harfler ekranda beliriyor. Muhteşem değil mi?



VeezyGO Pentium 4 1.4GHz PC

Ayda sadece 30$'a hem internet hem bilgisayar



Bu aralar Vestel'in herkesin dilinde olan bir kampanyası var. Üç sene boyunca her ay 30$ ödüyorsunuz ve karşılığında hem Pentium 4 bir PC alıyorsunuz hem de sınırsız Internet bağlantısına kavuşuyorsunuz. Kimileri 36 ay boyunca 30 Dolar ödemenin çılgınlık olacağını söylerken kimileri de "Zaten Internet'e 20$ veriyorum her ay 10$ daha veririm bilgisayarı alırım" diye düşünüyor. Bizde şu "üç sene boyunca her ay 30$ ödettirecek olan" ya da "ayda 10$ fazladan vererek alabileceğimiz" PC'ye bir bakalım dedik.

Bir bilgisayarın üç senelik Internet aboneliği ile birlikte, üç yıl vadeli, 1080$'a mal edilebilmesi için elbette ucuz ve elden geldiğince on-board bileşenlerden oluşan bir yapısı olmalı. Ama VeezyGO P4 1.4'e ilk baktığımda bende bıraktığı izlenim çok daha farklıydı. Öncelikle bilgisayar çok iyi bir kasanın içine oturtulmuştu ve tek on-board bileşeni ses kartıydı. Sevinçten "Hey!! Bunun ekran kartı var" diye bağırdığımı hatırlıyorum. Bugünlerde her yer öylesine beş para etmez on-board bileşenlerle doldu ki bir OEM PC içinde ekran kartı görmek bile mutluluk sebebi. Elbette ekran kartının MX 200 olduğunu görünce insanın sevinci kursağında kalıyor o da başka bir konu.

VEEZYGO PENTIUM 4 1.4GHZ PC

- ☑ Intel P4 1.4GHz işlemci
- ☑ Intel i845 chipset'li anakart
- ☑ 128MB PC133 SDRAM
- ☑ 32MB GeForce2 MX 200
- ☑ AC97 on-board ses kartı
- ☑ 56K V90 PCI Modem
- ☑ 30GB Samsung Hard-disk
- ☑ 8X Samsung DVD-ROM
- ☑ 80W P.M.P.O. hoparlör ve mikrofon
- ☑ Windows ME Türkçe
- ☑ 17" Vestel Monitör
- ☑ Garanti 3 yıl

Şahane Bir Kasa

Ne diyorduk? Evet bilgisayarın en kaliteli bileşenlerinden biri kesinlikle kasası. High-Tower ile Mid-Tower arasında yüksekliğe sahip olan kasa, Floppy'nin yanı sıra 3 hard-disk ve 3 CD-Rom yuvasına sahip. Yani Elan Vital T-10'dan daha fazla genişleme yuvası var. Kasanın tüm yapısı saç ve dışı plastik kaplama. CD-Rom yuvaları geçmeli kızak şeklinde. Kasanın tek eksiği pek sağlam gözükmeyen bir güç kaynağına sahip olması. Her hangi bir noktasında güç değerini bulamadım güç kaynağının. Üstelik sadece 2 güç kablosu çıkışı var. Yani kasanın boş olan diğer 4 sürücü yuvasını doldurmaya niyetlenirseniz güç kaynağına da veda etmeye hazırlanın.

Kasanın soğutma sistemi de oldukça iyi. Pentium 4 işlemcinin üzerinde büyükçe bir Cooler Master soğutucu ve fan var. Fantastik CPU fanlarından olmadığı kesin ama standart fanlar içinde en lerindendir Cooler Master. Ayrıca kasanın ön tarafında 8cm'lik daha kalitesiz bir fan var. 1.4GHz ve GeForce2 MX bir sistem için fazlasıyla iyi bir soğutma. Üstelik kasa geniş olduğundan ısı birikimi sorunu da olmayacaktır. Bu açıdan Upgrade ve Overclock'a uygun olduğu söylenebilir.

Şimdi gelelim temel bileşenlere. Anakart tahmin edebileceğiniz gibi i845 çipsetli ve RAM'ler SD-RAM. Zaten sistemin hesaplı oluşunun en önemli sebeplerinden biri bu. Anakart olarak OEM'de çok sık karşımıza çıkan FIC' markası tercih edilmiş. FIC'ye kalite olarak sözümüz yok elbette. Ancak kullanılan anakartın sadece 3 PCI slotuna sahip olması üzücü. High-Tower'a yakın bir kasaya Mini-AT anakartı takmanın anlamı yok. 5 veya 6 PCI slotlu bir anakartın kullanılmama sebebi ancak fiyatı 5-10$ daha aşağıda tutmak olabilir. Bence buna değmez. Ses kartı, TV kartı ve modem, işte bütün PCI slotlarınız bitti. iLink, Video Capture, USB 2.0, SCSI vs. her şey on-board olsa da hala PCI slotlarına eklenebilecek çok şey var.

Ekran Kartı Sorunu

Gelelim baştan sevindiren sonra düşündüren ekran kartına. Sistemde MSI marka olduğunu tahmin ettiğim GeForce2 MX 200 bir ekran kartı kullanılmış. 32MB SD-RAM ve pasif soğutmalı. Zaten MX 200 için fana ihtiyaç yok, terleyecek kadar çok çalışmıyor. Hep söylüyorum MX 200 ile MX 400 arasında çok az fiyat farkı ama çok yüksek performans farkı var. MX 200'ün veriyolu genişliği çok düşük olan RAM'leri ciddi bir darboğaz yaratıyor. O noktadan sonra 32MB RAM olmasının da bir anlamı yok bence. Bari 16MB'lık kart kullanıp fiyatı iyice aşağı çekin. Sonuçta ekran kartının üzerinde TV-Out'da yok. Şu kartın yerine 64MB, TV-Out'lu bir GeForce2 MX 400 kullanılsa fiyat 30$ fark ederdi ama fiyatını da göz önüne alıp sisteme Level Hit verirdik. Ben olsam 36 yerine 37 taksit ödeyip 64MB MX 400'ü tercih ederdim. Hangi oyuncu olsa böyle düşünür her halde.

Son bahsedeceğimiz bileşenler sürücüler. Yani 8X DVD-Rom ve 5400rpm 30GB Hard-disk. Hard-disk ebatı fiyatı düşününce çok iyi elbette, 8X biraz can sıkıcı ama en fazla oyunları kurarken fazladan 5 dakka beklersiniz, çok da dert değil. Beni düşündüren ikisinde Samsung olması. Samsung'lar ne yazık ki pek uzun ömürlü sürücüler değil. Ama sistemin 3 sene garantisi olduğuna göre dert değil. Bozulsalar bile Vestel sizin için değiştirecek.

Bence VeezyGO Pentium 4 1.4GHz PC nakit ödemeyle bilgisayar alacak durumu olmayanlar için çok iyi bir fırsat. Aldıktan sonra zamanla bir ekran kartı upgrade'i gerektirecektir mutlaka ama PCI slotlarına çok fazla bir şey takma niyetiniz yoksa başka bir sorunla karşılaşmayacaksınız.3 yıllık Vestelnet aboneliği de işin en cazip kısmı. Hele bilgisayarınız ömrünün sonbaharına ulaştıysa ve "Zaten Internet'e 20$ veriyorum her ay 10$ daha veririm bilgisayarı alırım" diyenlerdenseniz kaçırılmayacak bir fırsat.

BİLGİ İÇİN

www.veezy.com

Üretici: Veezy

Telefon: (212) 413 14 14

Fiyatı: : 36 x 29.95$ +KDV

Abit Siluro GeForce4 MX 440

Geçen ay GeForce4'lerle ilgili pek çok şey anlattık. Eğer o yazıyı kaçırdıysanız öncelikle ona bir göz atmanızda fayda var. Daha çok Ti serisinin ön planda olduğu o yazıda da üstüne basa basa söylediğim gibi GeForce4 MX, GeForce 4 adını hak etmeyen bir çip. Teknolojisi ve performansı GeForce3'ün gerisinde iken sonundaki MX ekine rağmen onu GeForce4 saymak oldukça zor.

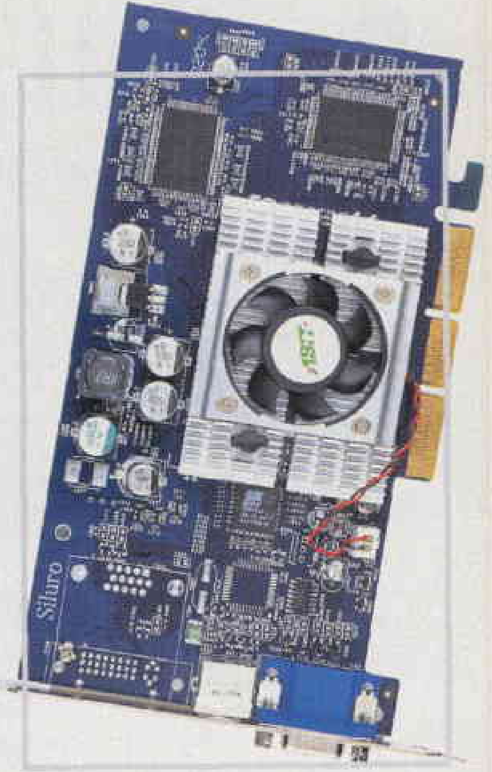
Ancak bu ay incelediğim Abit GeForce4 MX 440, GF4 MX'e daha sıcak bakmamı sağladı. Her şeyden önce kartın üzerinde kullanılan 4ns'lik 64MB DDR-RAM sayesinde kart performans olarak oldukça iyi. Her ne kadar çekirdek ve RAM hızı standart 275MHz'e 400MHz olsa da overclock yeteneği oldukça yüksek. 4ns'lik RAM'ler zaten mantıken 500MHz hızına çıkabilmeliler. Ben kartı 320MHz çekirdek 500MHz RAM hızına kadar overclock edebildim. Her ihtimale karşı her iki hızı da 20MHz aşağı çekerseniz kartı 300Mhz'e 480Mhz kullanabiliyorsunuz ki bu performans da %10'a yakın artış sağlıyor.

En İyi TV-Out

Abit GeForce4 MX 440'da beni en çok şaşırtan özellik TV-Out oldu. TV-Out'un kalitesi o kadar yüksek ki gözlerime inanamadım desem yalan olmaz. S-Video çıkışı ile 1024x768 çözünürlükte dosya isimleri kadar küçük yazıları bile kolayca okuyabiliyorsunuz. Özellikle oyun ve filmlerde renkler ve görüntü kesinlikle monitörden daha iyi oluyor. Elbette bu birazda monitör ve televizyona bağlı. Ama karşılaştırmayı 17" LG Flatron monitör ile 72 ekran flat bir televizyon arasında yapıyorum. Sonuçta her ikisi de oldukça kaliteli olduğu için bu kartın TV-Out kalitesini gösteriyor. Oyunları daha çok ofiste oynadığımdan ve evde hiç multiplay oynamadığımdan oyunun ortalama bir çözünürlükte ve takılmadan çalışması yetiyor. Ancak evde oyun oynadığımdan çok film izliyorum. Bu yüzden TV-Out kalitesi en az 3D performansı kadar önemli benim için. GeForce4 MX 440'ün özellikle DVD filmlerdeki TV-Out kalitesini gördükten sonra çok daha hızlı olan GeForce3 Ti 200'ü çıkarıp GeForce4 MX 440'ı takmakta tereddüt etmedim. Bunu bu denli uzatıyorum çünkü uzun süredir ilk defa bir ekran kartı bu denli şaşırttı beni. 120$'a satılan, TV-Out a özel Averkey Pro cihazı bile MX 440'ın yanında görüntü kalitesi olarak zavallı duruyor. Elbette bu kalitenin asıl sebebi yeni nView teknolojisine sahip olması. Ancak Abit'in üretim kalitesinin de etkisi olduğuna eminim. Çünkü kalitesiz ve ucuz bir TV-out çipi görüntüyü oldukça bozacaktır.

Sadece 120$

Performans olarak GeForce4 MX pek de adının hakkını veremiyor. GeForce3'lerin gerisinde kalması elbette sinir bozucu. Ancak GeForce2 MX ile karşılaştırıldığında (çekirdekleri oldukça benzer yapıda olsa da) performansı çok daha iyi. Bu hem daha yüksek saat frekansında çalışmasından hem de LMA yapısının daha gelişmiş olmasından. Aslında baştan beri en çok yapılan hata GeForce4 MX'i yanlış kartlarla karşılaştırmaktı. Çünkü onun muadili GeForce2 MX. Baştan GeForce4 MX'in 160$ ve üzerinde fiyatlara satılacağını düşündüğümüz için onu doğal olarak onu GeForce 3 Ti 200 ile karşılaştırıyorduk. Ancak şu an önümde duran kart sadece 120$'lık fiyat etiketine sahip ve GeForce3 Ti 200'den 70$ daha ucuz, GeForce2 MX'den ise sadece 35$ daha pahalı. Daha yüksek performans, süper TV-Out kalitesi, yüksek overclock edilebilirlik, Accuview AA teknolojisi... Sizce 35$'dan çok daha fazla etmez mi bunlar. Bence süratle GeForce2 MX'in popüleritesine bir son verip, GeForce4 MX 440'a yönelmekte fayda var. Abit Siluro GeForce4 MX 440'da bu çipsetin hakkını çok daha fazlasıyla veren hesaplı ve özellikli bir kart. Şiddetle tavsiye edilir.



BİLGİ İÇİN — LEVEL HIT

www.abit.com.tw

İthalat: Çizgi, Datagate

Telefon: (212) 356 70 70, (212) 288 53 11

Fiyatı: : 120$ +KDV

Icemat

Ülkemizde yaygın olarak dağıtılmayan ürünleri incelemiyorum. Ama bazı ürün tipleri var ki kesinlikle bulmak mümkün değil. Bunların başında da oyuncular için üretilmiş yüksek performanslı mousepad'ler geliyor. Bu ay hem sürmekte olan Counter-Strike turnuvasının finallerinde kullanılması hem de incelebilmek için dünyanın en iyi mousepad'lerinden olan Icemat'den bol miktarda getirttik.

Icemat'in özelliği tamamen camdan yapılmış olması. Yüzeyin daha iyi kayması ve çizilmemesi için üzerinde özel bir kaplama var. Bu yüzden buzlu cam gibi duruyor. Sıradan bir mousepad olmadığı için beraberinde gelen özel bantları mouse'unuzun, mousepad'e temas eden yerlerine yapıştırıyorsunuz. Icemat'in iki ayrı modeli var. Doğal Cam rengi ve siyah.

Özel bantlar ve özel yüzey birleştiği zaman ürüne neden Icemat adının verildiğini anlıyorsunuz. Çünkü mouse'unuz buzda kayar gibi kaymaya başlıyor. Normal mousepad'ler veya sert masa yüzeyleriyle karşılaştırılınca oyun performansınızda çok fark oluyor. Daha önce Everglide da kullanmıştım ama Icemat'in daha iyi olduğunu kolaylıkla söyleyebilirim.



Mousepad'in tek sorunu yüzeyi cam olduğu için optik mouse'larda sorun çıkarması. Logitech iFeel'de daha önce hiç karşılaşmadığım, daha çok Microsoft optik mouse'lara has olan "kendi ekseninde fıldır fıldır dönme" sorunu sık sık karşıma çıkar oldu. Gerçi Black Icemat'de sorun daha az ama yine de karşınıza çıkabiliyor. Icemat yüksek hassasiyetli ve kaliteli bir toplu mouse ile kullanıldığında ise sonuç çarpıcı. Özellikle FPS'lerde ister profesyonel olun ister acemi fazladan frag garantisi var. Elbette dünyanın en cool görünüşlü mouse'pad'ı olduğunu da unutmayın.

BİLGİ İÇİN — LEVEL HIT

www.icemat.com

İthalat: Yok

Fiyatı: : 30 Euro +Posta

EZ'S ZONE

Resimli 3D Sözlüğü 1

Tefrika halinde üç boyutlu bilgiler

Bir iki ay boyunca diğer konuları bir yana bırakıp 3D'nin temellerine gireceğiz. En basiti ve kısasından bir 3D kursu olarak görebilirsiniz bunu. Amacımız sizlerden NVIDIA'da çalışabilecek kalitede mühendisler çıkarmak değil elbette. Ama oyunların grafik ayarlarını yaparken veya almayı düşündüğünüz bir kartın özelliklerine göz atarken neyin ne olduğunu bilmeniz.

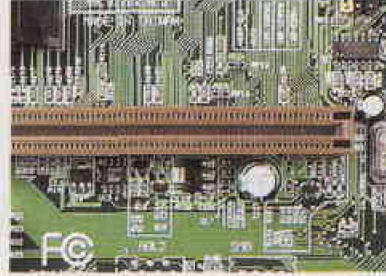
Bu arada biz öyle sıkıcı sözlüklerden değiliz. Bizimkisi resimli. Ben orta okulda bayılırdım onlara. Karman çorban diğer sıkıcı sözlüklerin yanında biraz daha renkli ve ansiklopedimsi... Ha bu arada başlıklarımız konu sırasına göre, alfabetik sırada değil. Yok öyle sözlük olmaz diyorsanız bir zahmet kesip alfabetik sıraya koyun. İyi okumalar...

AGP (Accelerated Graphics Port): Pek çoğunuz hatırlar. Eskiden ekran kartları PCI slotlarına takılırdı. Sonra bu AGP hadisesi çıktı karşımıza. Bütün PCI portlarının üzerinde torpilli bir mekanı vardır AGP'nin. Ama aslına bakarsanız PCI'dan tek farkı daha hızlı olmasıdır. Artık PCI ekran kartları hemen hemen hiç kalmadığına göre ekran kartının takıldığı slota AGP denir demek mümkün.

AGP gibi daha hızlı bir portun faydası ekran kartı ile RAM arasında daha hızlı bir veri akışına imkan vermesi. Bu da özellikle daha çok doku bilgisinin yani daha yüksek çözünürlüklü daha gerçekçi dokuların kullanılabilmesini sağlıyor.

Rendering: Türkçesi bir türlü keşfedilememiş olan bu terim 3D'nin kalbidir. Anlamı verilen bilgiler doğrultusunda 3D bir sahnenin oluşturulması, çizilmesidir. Bir 3D oyun monitöre ulaşana kadar yapılan işlemlerin en önemlisi rendering'dir. 3D bir resmin hazırlanması 4 ana bölümden oluşur. Transformation, Lightning, Setup ve Rendering. İsimlerinden az çok anlaşılacağı üzere ilk üç basamak sahneyle ilgili bilgilerin hazırlanmasıdır. Rendering ise son işlem olarak resmin çizilmesidir.

GPU (Graphics Processing Unit): Az önce 3D resmin hazırlanmasındaki 4 basamağı saymıştık. Standart ve eski 3D hızlandırıcılı ekran kartları bunlardan sadece son ikisini Setup ve Rendering'i yapar. İlk ikisi ise işlemcinin görevidir. Ancak son bir kaç senedir ekran kartları bu ilk iki görevi de





üzerlerine alarak tüm 3D sürecini kendileri geliştirmeye başladılar. Bu 4 işlemi de yapan ekran kartlarının üzerindeki işlemcilere GPU adı veriliyor. Bunlar CPU'lar kadar gelişmiş ve karmaşık çiplerdir. İlk örneği GeForce'dur. Artık günümüzde üretilen ekran kartlarının %90'ı GPU'ya sahip. Elbette bu tip ekran kartları performans olarak çok daha güçlüler.

API (Application Programming Interface): API'ler genel olarak donanımlar ile yazılımların uyum içinde çalışabilmesini sağlarlar. Yani donanım ile yazılımın ortak dili diyebiliriz. Oyunlarda en çok kullanılan API'ler OpenGL, DirectX, EAX gibidir.

Driver (Sürücü): Bilgisayarınızda bulunan bir donanım'ın kullanılabilmesi için sürücülerinin yüklenmesi gerekir. Sürücü donanım ile işletim sisteminin anlaşabilmesini sağlar. Pek çok donanımın sürücüleri aynı zamanda küçük programlar içerir. Mesela bir ekran kartı sürücüsünün yanında ekran ayarlarını daha kolay ayarlamanızı sağlayan bir araç, OpenGL ve DirectX gibi API'ler, video oynatıcılar gelir. Firmaların web sitelerinden çekilebilen sürücüler ise genelde sadece sürücünün kendisine sahiptir.

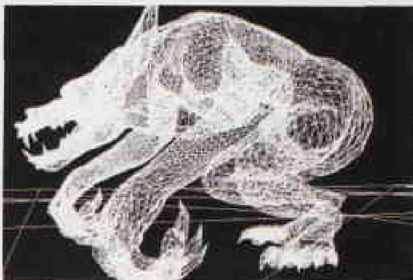
FPS (Frame Per Second): Monitörde gördüğümüz görüntüler aslında ard arda geçen resimlerdir. Aynı şey elbette 3D oyunlar içinde geçerli. Bir ekran kartının yaptığı aslen süratle üst üste 3D resimler çizip monitöre yollamaktır. Bu o kadar hızlı olmaktadır ki biz monitörde hareketli bir görüntü görmüş oluruz. Aynı sinemada olduğu gibi.

İşte ekran kartının çizip monitöre yolladığı her bir 3D resme Frame denir. FPS ise ekran kartının bir saniye içinde monitöre kaç resim yolladığını ifade eder. Eğer monitöre saniyede giden Frame sayısı 24'ün altına düşerse, görüntüyü kare kare görmeye başlarız. Bilgisayarımızı zorlayan oyunlarda karşılaştığımız bir sorundur bu. Göz için 30'un üzerindeki Frame'lerin bir anlamı yoktur. Yani saniyede 300 frame ile 30 frame'i kesinlikle ayırt edemeyiz. Ancak Counter-Strike gibi bazı oyunlar daha yüksek frame'de daha iyi performans verir. Mesela hedef işareti düşük frame'e göre daha hızlı kapanır.

Bir oyun sırasında önemli olan ne kadar çok FPS'ye ulaşabildiğiniz değil FPS'nizin en fazla ne kadar düştüğüdür. FPS 24'ün altına düşmediği sürece oyunları hiç sorunsuz oynarsınız.

Refresh Rate (Tazeleme Oranı): Aynı ekran kartının monitöre tek tek resimler yollaması ve bunu sürekli bir görüntü gibi algılamamız gibi monitörde görüntüleri resim resim yansıtmaktadır. Yani bir anlamda çok yüksek frekansta yanıp sönmektedir. Refresh Rate monitörün bir saniye içinde kaç kez yanıp söndüğünü ifade eder. Sağlık açısından en düşük refresh rate 60 olmalıdır. Bunun altındaki değerler göze zararlıdır. Konfor seviyesi ise 85'dir. Yani Refresh rate'iniz 85 ise gözleriniz çok daha az yorulur ve yıpranır. 100 ise lüks seviye olarak anılır ve genelde istenendir. Ancak çok az monitör özellikle yüksek çözünürlüklerde 100 refresh rate verir. Bunun üzerindeki değerler ise pek fark etmemektedir.

Vertical Sync (V-Sync): Bu terim Refresh rate'inizin, FPS'nizi sınırlamasıdır. Yani ekran kartınız ne kadar hızlı olursa olsun Refresh rate'den daha fazla frame üretmez. Mesela Refresh rate 85 ike ekran kartınız saniyede 100 kare çizebilecek olsa bile kendini frenler ve tam 85 kare çizer. V-Sync kapatıldığında ekran kartı monitörden bağımsız olarak ve tam performans'da çalışır. Ancak bu durumda 3D resim üzerinde bazı kesilme, kırılma hataları oluşur. Zaten ekran kartının ürettiği kare sayısı tazeleme oranını geçerse bu fazladan kareler gösterilmeyecek ve boşa gidecektir. Bu yüzden V-Sync'in sürekli açık kalması tavsiye edilir.





donanım pazarı

Bak Şu SD-RAM'in Yaptığına

SD-RAM'ler rekora doğru koşuyor. Bu mereti üreten insanların niyeti nedir anlamış değilim. Tarihe en dengesiz fiyatı yaratan işadamları olarak falan geçmek istiyorlar herhalde. 100-200$'lardan süratle 3-5$'lara düşen SD-RAM'ler şimdi aynı hızla tekrar çıkışa geçti. DDR-RAM ile SD-RAM arasında ki fiyat farkı %10'lara düştü haberiniz olsun. RD-RAM ise düzenli fiyat düşüşüne devam ediyor.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölçsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 99	Ufotek	(212) 274 56 60
Microsoft	(212) 258 59 98		



Donanım Pazarı

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 950 MHz Boğaziçi/Ebis: 62$	AMD AthlonXP 1700+ Boğaziçi/Ebis: 152$	Intel Pentium 4 2.2 Ghz Empa/Datagate: 679$
Anakart	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150$	ABIT TH7-II RAID Çizgi/Datagate: 160$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 66$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 75$	512MB RD-RAM Fiyatı: 170$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 95$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 95$	Seagate Baracuda III 80GB Datagate: 169$
Ekran Kartı	Abit GeForce4 MX 440 Çizgi/Datagate: 120$	Abit GeForce3 Ti 200 Çizgi/Datagate: 220$	Winfast GeForce 4 Ti 4440 Kont/Multimedya: 340$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 158$	Sony G220 17" Empa: 319$	Sony G520 21" Empa: 865$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 68$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 44$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 92$	Sound Blaster Audigy Platinium Kont/Empa/Multimedya: 202$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 34$	Elsa Microlink USB TET: 74$	Elsa Microlink USB TET: 74$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 87$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**821$**	**1352$**	**2974$**
Hoparlör	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42$	Intel Create & Share Empa: 65$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119$

Yan Ürünler

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızdaki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.



Selam millet bu ay bir değişiklik yaptık ve bundan sonra Teknik Servis'i ben yazacağım. Ben yani Maddog!!! Donanımdan çok anlamam ama kesip biçmek, fırça çekmek konusunda üstüme yoktur. Baktım ne Tuğbek, ne Onur sizi yola getiremiyor ben işe el atayım dedim. Bundan sonra gereksiz, alakasız, defalarca sorulmuş, imla hatalarıyla dolu mektuplar yollayın da görelim. Artık Teknik Servis ben ve sevgili kalın meşe odunumun mülkiyetinde! Nihaaaa!!!

Maddog



Yetersiz güç kablosu

Arkadaşımdan CD yazıcı aldım. Bilgisayara takmak için açtığımda boşta güç kablosunun olmadığını gördüm. Sadece 3 tane güç kablosu var. Bende 2 tane hard disk ve bir de CD-ROM olduğu için CD yazıcıyı takmam gerektiğinde bir Hard-disk'i çıkarmam gerekti. Arkadaşıma sordum güç kaynağını değiştirip bu sorunu giderebileceğimi söyledi. Yeni ve daha fazla kablo çıkışlı bir güç kaynağı alırsam bunun bir zararı olur mu? Bilgisayara durup dururken anakartı vs almayalım. Ya da en iyisi kasayı değiştirmek mi?

Coşkun Akın

Eğer kalitesiz bir güç kaynağın varsa, değiştirmek için iyi bir bahane olabilir bu. Mesela benim kullandığım güç kaynağı SPI (Sparkle) marka. Net 300Watt güç veriyor ve 6 güç kaynağı çıkışı var. Sorunsuz olarak Athlon 1600+, GeForce3, 3 tnae 7200rpm hard-disk, bir DVD-ROM ve bir CD-RW yazıcıyı çalıştırıyor. Denemek için üzerinde 300Watt yazan standart güç kaynaklarından birini taktım. Ancak bu kadar donanımı kaldırmadı. Bu yüzden güç kaynağı kalitesizse üzerindeki Watt değerini de fazla dikkate almayın. SPI'ın yanı sıra Elan Vital güç kaynakları da oldukça sağlam.

Ama şu anki sorunun için illa kasa veya güç kaynağı almana gerek yok. Piyasada 1-2 milyona güç kablosu çoğaltıcılar var. Bunların tek girişi ve iki çıkışı olduğu için her biri fazladan bir güç kablosu eklemiş oluyor. Daha ucuz ve pratik gözükse de bu çözüm sonunda, işlemci ve ekran kartının güç tüketimine bağlı olarak, güç yetmezliği gibi bir sorunla karşılaşabilirsin. Ama güç kaynağı değiştirdiğin zaman başka hiç bir parçanın değişmesine gerek yok.

> "Bana sorarsan Celeron 366 ve GeForce2 MX 200 bileşkesine sahipsen pek de yüksek performans bekleme."

Yeni Ekran Kartı Ama Düşük Performans

Selamlar ve iyi çalışmalar. Walla ben çok hüzünlüyüm şu an. 1 hafta önce Leadtek GeForce2 MX ekran kartını büyük bir heves ile sistemime ekledim. Sistemim şuydu Intel Celeron366 , 192 MBRam, Voodoo3 2000 AGP...

Ben Voodoo yerine GeForce2 MX taktım. Ama sistemimde neredeyse hiçbir performans artışı olmadı. Ya performans artışını boşverin ben bu kartı Medal Of Honor'u oynamak için almıştım ama tüm grafik seçenekleri en düşükteyken bile oyun yavaş. Acaba bu sistemimin kötülüğünden mi kaynaklanıyo, yoksa uyuşmazlık gibi bişi mi var?

Lütfen yardım edin ben bu karta 100 milyon verdim (yemedim, içmedim ve el öptüm - bayram hesabı, biriktirdim.)

Berkay Papila

Berkay iki muhtemel sorundan biriyle karşı karşıyasın. Ya aldığın kart GeForce2 MX 200'dü (MX 400 ile MX 200 arasında çok performans farkı var) ve buna Celeron 366'nın yarattığı performans düşüşü de eklenince çok bir şey fark etmedi. Ya da yeni ekran kartınla ilgili bir sorunun var.

Sorun donanımsal bir uyuşmazlık değildir. Ya kullandığın sürücüler işletim sistemi ve kartınla pek geçinemiyor ya da grafik ayarlarında sorun var. İlki için daha güncel veya daha eski sürücüleri yüklemeyi dene. Ama bundan önce ekran kartının ayarlarına bakıp Anti-Aliasing gibi performans düşürücü ayarların açık olup olmadığına bak.

Ama bana sorarsan Celeron 366 ve GeForce2 MX 200 bileşkesine sahipsen pek de yüksek performans bekleme.

Win XP'de Java Problemi

Window XP'yi yüklediğim günden beri Java programlarını çalıştıramıyorum. Acaba bu olayı nasıl düzeltirim?

Ali Seymen

Bunu daha once Windows XP dosyamızda da anlatmıştım. Java denen programlama dili Sun isimli saygıdeğer bir IT firmasına ait. Ama neden-se diğer bir saygı değer firma olan Microsoft ile feci halde kanlı bıçaklılar. Aralarında bir kaç düzine dava var. Bu yüzden Microsoft inadına Windows 98'de bulunan Java desteğini XP'den çıkardı. Bu yüzden Windows 98'i kurduktan sonra bir de Java desteği download etmek durumundayız. Java'yı download etmek için www.sun.com adresine gidip sağ alt tarafta bulunan "Get Java for Windows XP" resmine tıklayın. Dosyanın büyüklüğü 5.5MB.

Zamansız BIOS

Bilgisayardan, elektriği kestiğimde sistem tarihi sıfırlanıp 1 Ocak 2000 oluyor. Bu sanırım bir BIOS problemi. (Award BIOS ve bir APC Back-UPS AVR sahibiyim.). Ayrıca bilgisayarın fanı, kasaya temas ediyor ve gereksiz bir gürültü çıkarıyor. Araya kağıt sıkıştırdım ama fayda etmedi. Bir de scanner'ım bağlı olduğu halde Windows "bağlı değil veya yazılım yüklü değil" diyor. Sistemim WinXP, scanner'ım HP SJ4300c. Scanner'ın tüm software updatelerini yaptım. Altındaki kilitten de değil, iki türlü de denedim.

Sadettin Kaygın

Eğer tarih sürekli sıfırlanıyorsa bu her seferinde tüm BIOS ayarlarında sıfırlanıyor demektir. Bunun sebebi genelde kasa üzerindeki saat pilinin bitmesidir. Çünkü BIOS'un hafızasını ayakta tutan bu pildir. Bilgisayarın fanı dediğin güş kaynağının üzerinde veya kasanın üzerinde olabilir. Eğer güç kaynağında ise yapılabilecek bir şey yok. Ama kasanın üzerindeki fan ise bir şekilde yerinden oynamış olabilir. Çıkarıp dikkatlice yeniden takmak sorunu giderebilir. Son sorunun ise ya Scanner ile Win XP arasındaki bir uyuşmazlık ya da scanner'dan kaynaklanan donanımsal bir sorun. Belki kablosu falan bozuktur. HP'nin oldukça iyi bir destek servisi var. Bence bunu onlara danış. Telefonları (216) 579 71 71.







Playstation 2'nin grafik kalitesini çok iyi gösteren üç oyun, ICO, Grand Turismo A-Spec, MGS 2. Benzerini PC'de gören varsa bize de göstersin.

İkinci El Kart Almalı Mı?

1) Doktor geçenlerde bünyeden 64mb(100mhz)'lık RAM'i söküp yerine bir 256(133mhz)'lık taktım. Acaba yanındaki slota 64'ü yine koysam mı? Birinin 100 , birinin 133 olması sorun yaratır mı?
2) Doktor acaba ikinci el ekran kartı almalı mıyım?
3) Birisi 32mb'lık bir (sanırım Asus'tu) TnT2'nin , 64'lük bir Geforce2 MX'ten iyi olduğunu iddia etti. Arkadaş üzerindeki tepkim ne olsun?
4) Doktor hangi ekran kartını alsam? Yalnız fitil değil, hapı da yutmasak?
Sadece okusanız da sağolun.

" Only H-U-G-E "

1) Valla oldukça başarılı bir transplantasyon geçirmişsin. Şimdi eski düzgün çalışmayan böbreği de geri taktırayım fazlası göz çıkarmaz demek abes kaçar. 256MB RAM yeterince iyi ve 320MB olunca sana gözle görülür bir şey kazandırmaz. Ama pek çok durumda yavaşlatma veya sorun çıkarma potansiyeline sahip. Bence o 64MB'ı gerçekten ihtiyacı olan birilerine ver hayrına ki elindekilerin de hayrını göresin.
2) Bazı parçaların ikinci eli asla alınmaz. Mesela CD, DVD-Rom, Hard-disk, kasa, anakart gibi. Bunlar kolay yıpranan parçalar. Ama bence Ekran kartı, ses kartı, işlemci ve RAM'in ikinci elini almak da mahsur yok. Tamamen PCB devre elemanları ve çipten ibaretler ve bunların zamanla performansının düşmesi söz konusu değil. Ayrıca bu ürünler kolay kolay da bozulmaz. Ancak ikinci el ne alırsan al güvenilir bir marka ve kaliteli bir üretime sahip olmalarına dikkat et. Adı sanı duyulmamışsa altından pislik çıkma ihtimali de yüksektir.
3) Bunlara kesinlikle inanmayın, hurafe bunlar. Yok efendim Eyüp Sultan'da bir hoca varmış Celeron'u okuyup üfleyip Pentium 4 yapıyormuş, bozuk Hard-disk'leri kadırgada bir yatırın yanına gömersen iki güne tamir oluyormuş. Bilimin ve tıbbın ışığından ayrılmayın. Her kim ki TNT2, GeForce2 MX'den iyidir derse bil ki fitne ve fesat ile bizleri ayırmaya, hilafeti geri getirmeye çabalıyordur. Arkadaşı DGM'ye şikayette fayda görüyorum.
4) Bu aralar bünyede aşırı kolestrol yapmayan ama aç susuz da bırakmayan ekran kartları GeForce2 MX 400 90$, GeForce4 MX 440 130$, GeForce3 Ti 200 195$ olarak sıralanabilir. Sen kolestrol seviyeni arttırmayacak şekilde seç içlerinden.

Playstation 2 Ne Kadar İyi

1- PS2, yeni çıkan ve çıkacak olan grafik teknolojilerini destekler mi? Ya da destekleyebilir mi? Mesela Unreal2 Warfare teknolojisi, Havoc fizik motoru vs. bu tip şeyleri onda da görebilir miyiz?
2-Biraz daha kasarsak Doom3 motoru hayal mi?



3-PS2'nin şu an için bilgisayardan daha üstün olduğu doğru mu?
4-Mesela Max Payne PS2de daha güzel gözükebilir mi?
5-X-Box'la çok fark olacak mı grafik yönünden yoksa dağlar kadar mı?
6-Project Ego gibi güzel bir şeyi PS2 de görebilir miyiz?
7- DVD kalitesi için bazı dergiler iyi değil diyor. Normal bir DVD player-dan kalite açısından çok farkı var mı?
Ben grafik manyağı bir insanım. Bu sorular benim için önemli lütfen kısa da olsa hepsini cevaplandır. Benim gibi grafik hastası insanı bu alet keser mi?

Basrican TAŞKIN

Teknik Servis'e konsollarla ilgili soru soran hiç çıkmıyordu. Ama konsol donanımlarıyla ilgili haberler verip, yazılar yazdıktan sonra sorularını neden cevapsız bırakalım ki. Çok spesifik dertler olmadığı sürce özellikle PS2 sorularını da yöneltebilirsiniz. Ancak baştan söyliyeyim PS2 dışındaki sistemlerle çok da haşır neşir olmadım.
1- Şimdi Basrican öncelikle bir konuyu açıklığa kavuşturalım. Unreal Warfare bir oyun motoru, teknoloji değil. Ancak en yeni teknolojileri kullanan çok güçlü bir motor. Ben Unreal 2'nin Alpha versiyonunu bayağı kurcaladım. Tek kelimeyle nefes kesici. Bu grafikler PS2'de olur mu diye soruyorsan bence olmaz. Ama bu PS2'nin grafikleri kötü demek değil. Zaten önemli olan motordan çok onu nasıl kullandığın. PS2'nin avantajı bu. Yeni teknolojileri destekleme konusunda PS2'nin teoride bir sorunu yok. Sonuna kadar programlanabilir bir sistem. Ancak her yeni teknoloji donanımsal olarak desteklenmedikçe ciddi performans kayıpları doğurur. Mesela programlama ile PS2'de de Anti-Aliasing yapabilirsin. Ama PC'de olduğu gibi direkt donanımdan Anti-Aliasing desteği yoktur, bu yüzden performans kaybı çok büyüktür.
2- PS2 bence şu an grafikler açısından PC'ler ile hemen hemen aynı düzeyde. Ancak Doom 3 çıkana kadar (tahminen 2003 sonu veya 2004'de) PC'ler bu farkı oldukça aşmış olacak. Zaten Carmack, Doom 3'ü GeForce3'te kesintisiz oynayabilirseniz dua edin dediğine göre şu anki PC'lerce tam desteklendiğini söylemek mümkün değil.
3- Dediğim gibi bence sistem olarak başabaşlar. Ama PS2'ye oyun yapanlar bence ellerindeki aleti çok daha iyi kullanıyorlar. Standart sistem olduğu için oyunu cesurca yapıyorlar. PC'de ise çok az oyun yapımcısı cesaret edip aşırı güzel grafikler yapıyor. Mesela Medal of Honor: Allied Assault'u ele alalım. Grafiklere o kadar yüklenilmiş ki oyunu gören her PS2 sahibinin ağzı açık kalıyordur. Ama bu ay bana en az 20-30 kişiden oyun düzgün çalışmıyor diye mektup geldi. Hepsinin de derdi aynı "sistemim Medal of Honor'a yetmiyor". Bu yüzden PC'de, PS2'yle yarışan, onu geçen grafikler oldukça nadiren karşımıza çıkıyor. Ama PS2'de çıkan hemen her oyun çok güzel. Mesela bir Grand Turismo A-Spec'in kalitesinde grafikleri olan yarış oyunu yok PC'de. Veya Metal Gear Solid 2, Grand Theft Auto 3, ICO, Devil May Cry... İnan en PC fanatiği yazarlarımız bile PS2'nin üstünlüğünü kabul etmek zorunda kaldık bu oyunları gördükten sonra.
4- Bu yanlış bir bakış açısı. Şöyle diyelim Metal Gear Solid 2, Max Payne'den daha güzel gözüküyor.
5- Valla şu ana kadar X-Box'ı uzun uzadıya kurcalayamadım. Daha ülkemizde yok biliyorsun. Bu yüzden ne desem yalan. Ama genel kanı ikisinin arasında çok fark olmadığı yönünde. Ama X-Box'ın potansiyeli daha çok. Çünkü PS2'ye çıkan oyunların çoğu cihazın sınırlarını zaten zorluyor. Ben X-Box'ın sınırlarının henüz zorlanmadığını düşünüyorum.
6- Görmememiz için bir sebep yok bence. Belki oyunun save'lerinin çok yer tutması gibi bir durum olur en fazla. Ama PS2 için de harddisk çıkacak.
7- Pahalı bir Sony Deck kalitesinde değil elbette. PC'lerle hemen hemen aynı diyelim. Software DVD player sonuçta.

PS2 almayı düşünüyorsan son kaygın grafik ve oyun kalitesi olsun. Sen oyun fiyatlarını falan dert et sadece :)

Şimdi girişteki yazıyı okuyup da dumur olan, sonra yazı boyunca "ya hiç Maddog gibi değil aynı Tuğbek gibi yazmış" diyen, bugünün olmasa bile bu sayının çıkış tarihinin 1 Nisan olduğundan habersiz şaşkın arkadaşlarımıza ne demeli? "Ben sizi hiç Maddog'un ellerine bırakırmıyım kuzucuklarım" deyip tebessüm etmek en güzeli. Ha! Evet 1 Nisan diye illa ki derginin bir yerlerinde şaka yapılmak durumundaydı:) Konuk oyuncumuz Mad'e teşekkürler.

Tuğbek Ölek

?neizliyoruznedinliyoruz

komikazeonline

Bu ay hoşuma giden bir web sitesini kurcalamak yerine, doğrudan sitenin yaratıcısıyla bir röportaj yapayım dedim. Aslında onu hepimiz tanıyoruz; belki yolda görsek tanımayız, "Kim bu iri yarı, koca kafalı adam?" deriz (kendisini böyle tarif ediyor) ama karikatürlerini kesinlikle biliyor, esprilerine yıllardır gülüyoruz. Yedinci kitabı "Kıllı Kitap" geçtiğimiz ay piyasaya çıktı. Evet, 'Marlon'un babası Erdil Yaşaroğlu, bu sayımızın konuğu. Kendisi bilgisayar dünyasına oldukça meraklı ve aynı zamanda bir Level okuyucusu. Biz sorduk, o cevapladı...

GÇ: Leman'a girişiniz nasıl oldu? Marlon karakteri nasıl ortaya çıktı?

EY: Aslında ben Leman'dan önce de çiziyor, yarışmalara giriyordum, hatta o dönem birçok ödül aldım. Leman'da grafik lekeler çizerek başladım. Derginin editörlerinden Gani Müjde, bunları çok beğendi ve yayınlamaya başladı. Sonra ben lekelerden sıkılıp karikatür çizmek istediğimi söyleyince de 'Komikaze' köşesi ortaya çıktı. Köşe çok tutulunca yöneticiler benden bir tip yaratmamı istediler. Kötü çocukları zaten hep çiziyordum, Marlon ise onların uç noktası oldu.



GÇ: Daha sonra çizginizi sanal aleme taşıdınız ve 'komikaze.net' Türkiye'de bir ilk oldu. Gerçekten eğlenceli ve özgün bir site, tasarımı tamamen size mi ait?

EY: Teşekkürler, evet tasarımını ben kotardım. Aslında pek bir numarası yok, sadece 'komikaze' gibi basit olması gerekiyordu ve öyle de oldu. O günlerde web sitesi deyince, çok yüksek fiyatlar çekiyorlardı. Ben de sinir oldum, kendim yaparım dedim. Meraklıyım da zaten, bir şeyin başına oturunca ayrıntılarına kadar öğrenirim. Önce HTML öğrendim, sonra flash ile animasyonlara başladım. Site ilk açıldığında 30 kişi falan ziyaret etmişti, acayip sevinmiştik; şimdi bu rakam 20000 gibi bir şey.

GÇ: Bilgisayarla oldukça haşır neşirsiniz, çizerken de bilgisayar kullanıyor musunuz?

EY: Tabii ben de C64 ile başlayanlardanım. 'Syntax Error'ler ve kafa ayarlarıyla az uğraşmadık. Sonra üniversitede ilk PC'imi topladım, eğlenceliydi donanımla uğraşmak. Dedim ya meraklıyım işte. Hatta ilginçtir, Internet'e ilk girişim Cem Yılmaz'la olmuştur. FBI'ın sitesine girip TOP 10 arananlara bakmıştık, kırmızı bültenli Türkler falan vardı. Genelde çizerken değil ama boyarken bilgisayarı kullanıyorum. Beşinci kitabımı tamamen bilgisayarda hazırlamıştım. Gözler açısından çok yorucu, bir de elinizde orijinal bir şeyler kalmıyor; garip hissediyorsunuz.

GÇ: Plastip Şov ile başlayan uzun bir televizyon maceranız da var, sinemayla da ilgileniyor musunuz?

EY: Yaklaşık beş yıl Plastip Şovu hazırladık 'Yaratım' ekibi olarak. Her şeyi bize aitti, hatta kuklaları bile uzun bir süre ben oynattım. Sonra Televizyon Çocuğu, Laf Lafı Açıyor, Beyaz Şov gibi birçok programın formatlarını yarattık, metinlerini yazdık. Sinemaya acayip meraklıyım, sıkı bir izleyiciyimdir. Yine ekipçe "6" adında bir senaryo yazdık, Umur Turagay "Karışık Pizza"dan sonra çekecekti ama sonra araya başka şeyler girdi. Film çekmek gerçekten farklı bir olay. Bir





ara oyunculuk dersi almıştım, hatta Cine 5'in eski Türk filmlerini yeniden çekme projesinde bir başrol bile kapmıştım; Ayhan Işık olacaktım ama bütçeyle ilgili bazı sorunlar çıkınca olaylar değişti.

GÇ: Gelelim oyunlara, fanatik bir oyuncu musunuz? Ne tür oyunları seviyorsunuz? Oyunların geldiği noktayı nasıl görüyorsunuz?

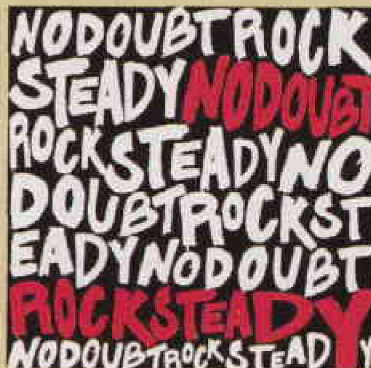
EY: Aslında fanatik değilim ama bazı oyunlardan vazgeçemiyorum. Tarihe çok meraklı olduğum için strateji oyunları en çok takıldıklarım, özellikle Civilization. Tüm seriyi oynadım, zaman zaman Civ I'in tekrar otururum başına. Red Alert ve Age of Empires uzun süre oynadığım oyunlar. Bazen de eğlenmek için first-person shooter oynarım ama taktiksel olanları, Ghost Recon, Medal of Honor, Wolfenstein gibi. Ve tabii ki Fifa serisi, bana futbolu sevdiren oyun. Önceleri takım falan bilmezdim, hangi takımı tuttuğum sorulunca milli takım deyip geçiştirirdim ama şimdi oyuncuları bile biliyorum. Bilgisayar oyunları artık şaka gibi.

haberiniz var mı?

PARTİ İÇİN İDEAL

Geçenlerde İstiklal'de gördüğüm bir arkadaşım apar topar Fitaş'ın o gürültü kompleksine doğru koşturuyordu. 'Acelen nedir?' diye sorunca, 'Ya No Doubt'ın son albümü çıkmış, eve dönüyorum da arabada dinlemek için almalıyım onu...' cevabını vererek hızla uzaklaştı. Gülümseyerek 'deli kız' derken içimden, bir anda ben de Fitaş'ın önünde buldum kendimi. Bangır bangır 'Hey Baby' çalıyordu. Acayip eğlenceli bir parça; en az Pink'in "Ben gelmeden partiyi başlatsan iyi edersin..." parçası kadar iyi denilebilir.

Hatırlarsanız onları ilk 1996 yılında "Don't Speak" adlı romantik hitleriyle tanışmıştık; hatta yılın parçası falan seçilmişti (elbette çiftlerin çoğunluğu oluşturduğu bir oylamada). Parçanın çıktığı 'Tragic Kingdom' onları meşhur eden albüm oldu ve son çıkan 'Rock Steady' ise grubun beşinci albümü. No Doubt'ın yıldızı Gwen gibi gözükse de ortaya çıkan müzik aslında onları bu kadar popüler yapan. Gwen sadece diğer grup elemanlarına göre 'birazcık' daha baskın bir tip; tabii dişi olmasının ve giydiklerinin bunda büyük payı var. Eğlencenin ağır bastığı bir albüm Rock Steady. Hey Baby dışında Don't Let Me Down, In My Head ve Detective de çok iyiler. Ayrıca Gwen Prince'le bir de düet yapmış (Waiting Room). Grup yakında U2 ile turneye çıkacakmış, bakarsınız bize de uğrarlar. Kim bilir?



neokuyoruzneyapıyoruz?

Görsel ve işitsel anlamda o kadar geliştiler ki kendinizi adeta oyunun içinde buluyorsunuz. İyiyi, kötüyü ayıklamak için artık oyunların oyunculuklarına bakmak gerek.

GÇ: Peki PC mi PS mi? Bir de oyun yapımıyla bir ilginiz var mı?

EY: PC tabii ki, dedim ya strateji oyunlarını çok seviyorum ve onlar da sadece PC'de oynanabilir bence. Ama futbol ve formula için kullandığım bir PlayStation'ım var. Bir ara oyun yapımıyla ilgili bazı teklifler aldım. Marlon'u oyun yapalım dediler ve her şeyini bana bıraktılar; ama işe üçüncü boyutu katmak istemeleri beni biraz soğuttu. Şu PS'deki 'Titus' gibi bir şey yapmak istiyorlardı, ben de sonra vazgeçtim zaten.

GÇ: Yeni projeler var mı ufukta? Yurtdışına nasıl bakıyorsunuz?

EY: Öncelikle ortağı olduğum 'Biyer' reklam-internet ajansını devam ettirebilmek (bu arada www.biyer.com da süper özgün bir site, iki ödülü var). Üzerinde çalıştığımız bir portal var, Kumyo adında. Onu açıp postalavista, aragaz, sipor ve niyekine sitelerini bir çatı altında toplamak istiyoruz. Daha önce yurtdışı girişimlerim oldu; L.A. Times, D.C. Comics gibi dergiler için Kuzey Amerika'daki dağıtım ajanslarını kasmıştım, tekrar deneyeceğim. Rekabet çok fazla. Her yıl 6000 kişi başvuruyor, adamlar bir ya da iki kişi alıyor. Ama bu işler hiç belli olmaz, karikatür evrensel bir dil. Geçenlerde Korsika'da yaşayan birkaç Türk'ün karikatürlerimi çevirip fanzin bir mizah dergisine koyduklarını öğrendim. Çok komik bir şey, ilk kitabımın da yaklaşık 15000 kopyasını turistler almıştı. Karikatürde dil ne olursa olsun, esprinin %90'ı karşı tarafa geçiyor.

GÇ: Zaman ayırdığınız için Level adına teşekkürler, kolay gelsin. Bu arada dergimizi nasıl buluyorsunuz?

EY: Ben teşekkür ederim. Derginiz çok eğlenceli, hepsini okuyamıyorum tabii ama elime alınca bayağı karıştırıyorum. Derginizde görüp, aldığım oyun çok olmuştur. Krize karşı ayakta kaldığınız için de tebrik ederim, görüşmek üzere.

bahargelince

Nisan ayının gelmesiyle, İstanbul Film Festivali bir kez daha kapımızı çalıyor. 180'ini aşkın sayıda film iki hafta boyunca sinemaseverlerle buluşacak, daha doğrusu hayatlarını alt üst edecek. Geceyarısı seansları, sabah matineleri derken uykusuzluktan gözleriniz pörtleyecek, ayakta kalmak için içtiğiniz sade kahvelerden mideniz bulanacak ve bir filmden ötekine koşturmaktan ayaklarınıza kara sular inecek. Ama bence o atmosferi solumak için hepsine değer; en az sizin kadar film seyretmekten zevk alan o kadar insanla bir araya gelip, inanılmaz kareler görmek gerçekten başka bir şey.

Festivalin kitapçıkları çıktı, rezervasyon yaptıracakların elini çabuk tutmasını tavsiye ederim. Ayrıca gerekli bilgileri (film açıklamaları ve program hariç) www.istfest.org sitesinde de bulabilirsiniz. Festivalde yer alan bölümlerin hepsinden bahsetmek çok zor. O yüzden ben sadece ilk bakışta gözüme çarpan filmlerden bahsedeceğim. Bu sene Alain Delon, dokuz sıkı filmiyle festivalin ağır topu. Ondan daha cool bir katil görmedim şu ana kadar, siz de görmek istiyorsanız 'The Samurai' filmine yerinizi ayırtın. Ayrıca 'Yetenekli Bay Ripley'nin ilk çevrimi olan 'Kızgın Güneşi' de pas geçmeyin derim. 'Diğerleri' filmiyle vizyondan tanıdığımız İspanyol yönetmen Alejandro Amenabar, 'Tez' ve 'Aç Gözlerini' filmleriyle festivale konuk oluyor. Aç Gözlerini aynı zamanda Vanilla Sky'ın orijinal ve tabii ki adam gibi olan versiyonu. Drakula karakteriyle özdeşleşmiş





Christopher Lee, dört filmiyle 'bir kült figür' bölümünde. Korku türünü sevenler, bu klasikleri görmek isteyebilir, özellikle geceyarısı kuşağında. Dogma türünden hoşlananlar ise 'Yeni Başlayanlar İçin İtalyanca'yı denemeli. Bağımsızlara gelince, sanırım Dünya Sinemasının Genç Yıldızları ve Dünya Festivallerinden bölümleri kurcalanarak kesinlikle dişe dokunur bir şeyler bulunabilir.

O kadar çok film var ki doğru bir yönlendirme yapmak çok zor, zaten gerekli de değil; çünkü sanatın her dalı gibi sinema da belli bir noktadan sonra zevk meselesi. Yine de evdeki hesabı çarşıya uydurabilirseniz, olabildiğince çok film görmenizi tavsiye ederim. Her film yeni bir bakış açısı, yeni bir dünya demek bana göre. İstiklal'de görüşmek üzere!

Güven Çatak | guven@level.com.tr

haberiniz var mı?

TEDAVİ DERSLERİ

Yıllardır dinliyoruz onları, 'Boys Don't Cry'la ağladık, 'Love Song'la aşık olduk, 'Friday I'm in Love'la Cuma gününün değerini öğrendik ve daha niceleriyle tarifi zor şeyler hissettik. The Cure hala ayakta ve belki de müziğin tedavi edici bir etkisi olduğunun en canlı ispatı.

The Cure, 1976 yılında açıldığı sanat denizinde hala Robert Smith'in liderliğinde yüzmeye devam ediyor. Şarkılarıyla bazen yüzeye çıkan, bazen de iyice diplere dalan grup, 'Greatest Hits' albümüyle bir kez daha karşımızda. Şimdi grubun fanatikleri bu kaçıncı toplama diyebilir ama bu seferki gerçekten farklı. Öncelikle albüm çift CD'den oluşmakta. İlk CD'de hepimizin ezbere bildiği parçalar varken, ikincisinde bu parçaların yepyeni akustik kayıtlarını bulmak mümkün. Harika, değil mi? Bu akustik CD, grubun 1991 yılında BBC stüdyolarında verdikleri, ancak piyasaya sürmedikleri 'unplugged' konserin yarasını sarmak için hazırlanmış olsa gerek. 1979'a kadar geriye saran albümde, "Cut Here" ve şu sıra radyolarda dinlediğimiz "Just Say Yes" adında iki de yeni parça var.

Belki Greatest Hits evlerinde grubun çoğu albümünü bulunduran fanatiklerin o kadar da ilgisini çekmeyecektir ama The Cure ile ilk defa buluşacaklar için bu toplama kaçırılmaz bir fırsat



İşgal

Bu ayın olayı Amorphis konseriydi. Aslında kendi başına bir olaydı konser. Ankara Rock muhabirimiz Eser de Rockstation Müzik Festivali'ni sizler için izledi.

Her zamanki gibi kapı açılış zamanından birkaç saat geç girildi içeri. İlk defa artizlik yaptım, geç gittim konsere yine de bekledim iki saat dışarıda. Bir de tek gitmenin sıkıntısı vardı tabii. Neyse ki Hammer Müzik'ten Enis'i gördüm, Yücel Müzik'ten Yücel'le tanıştım filan... Bir de içeri girdiğimizde bir dumura daha uğradık: Sahnenin yeri değişmiş! Güzelim Spica ufalmış, cebimize girecek kıvama gelmiş yani. O Moonspell'deki, Tiamat'taki sahneyi kaldırmışlar, yan tarafa iki karış yükseklikte birşey koymuşlar ve üst katlar iptal edilmiş. Neyse ona da OK dedik. Saat altı gibi Coma başladı çalmaya. Zaten Bayt Gadol'un çıkmayacağını birkaç gün önceden öğrenmiştik. Coma'yı ilk defa dinledim bu



konserde. Türkiye standardında progressive metal yapan grubun performansı fena değildi. Sanırım konser haricindeki stüdyo kayıtlarını dinlesem daha da beğenirdim. Bir saate yakın kalan Coma'dan sonra yine bir saat kadar bekledik ve Amorphis sahne aldı. Goddess of the Sandman'le giriş yapan grup daha sonra The Way ile devam etti. Bu şarkılarla coşkun metalcilerimiz hoplayıp zıplarken sahne de kendi çapınca headbang yapıyordu. Zemin esneyip duruyordu ve hareketsiz duranlar da zıplıyordu. Spica yetkilileri sahnenin önünün boşaltılmasını söylediler. Tabi asi gençlik direndi bir süre. Tam Tales from the Thousand Lakes'den çalıyorlardı ki fişini çektiler aletlerin. Sahnenin önü boşaltılmamıştı hala. Yarım saat içinde yeni bir ortam kuruldu, sonra devam etti konser ama bir şartla: Zıplamak yasaktı :) Daha bir sıcaklaşan ortamda Amorphis de gazlı şarkılardan gitti konser sonuna kadar. Klasik bis olayında da Black Winter Day'i çalan grup seyircilerin gönlünü almayı başardı.

Konserin bir özelliği de grubun davulcusu Pekka Kasari'nin gruptan ayrılmadan önceki son konseri olmasıydı. Son parçada davul çalarken yüzüne yediği kremalı pasta bu günü ona hiç unutturmayacak gibi :) Sonuç olarak aksaklıklar, beklemeler ve mekandan dolayı oluşan hayal kırıklığımız olsa da konser fena değildi. Eski bir Çin atasözü vardır: Konser konserdir!

Blind Guardian / A Night at the Opera

90 sonrası grupların en başarılısı Blind Guardian bence. Ülkemizde de FRP'ci arkadaşlarımızın gönlünü çelen grup büyük bir dinleyici potansiyeline ulaştı. Şahsen Heavy Metal dinlemesem de hastasıyım Blind Guardian'ın icabında :) Gruba Hansi'nin yan grubu Demons & Wizards ile ısındım ve Bling Guardian'ın diğer albümlerini de sevdim... A Night at the Opera ağzı sulanarak bekleyen Blind Guardian hayranlarını tatmin edecek mi bilemiyorum ama bence çok tempolu ve baştan sona dinlenecek bir albüm. Hansi'nin vokalleri daha da olgunlaşmış ve yine o ortaçağ havası sezinleniyor albümde. Giriş parçası Precious Jerusalem ve arkasından gelen Battlefield'ı dinledikten sonra zaten çıkaramazsınız albümü bir süre :) Bilmem duymayan kaldı mı ama yine de söyleyeyim: 30 Haziran'da konsere geliyor elemanlar. Hadi bakalım eğlenelim coşalım ley ley :)



Borknagar / Empricism

Simen Hestnæs'in vokal ve basdaki görevini bırakıp Dimmu Borgir'e geçmesinden pek de etkilenmemişe benzeyen Borknagar bomba gibi bir albümle karşımıza çıktı. Øystein'in eski dostu Vintersorg ve Emperor ile Satyricon'un session basçısı Tyr'i bünyesine katan grup klavyeci olarak Solefald'dan Lars ile çalışmaya devam etmiş. Øystein ve Vintersorg'un dostluğu işe yaramış olacak ki besteler ve lirikler çok başarılı. Bir önceki albümlerinde yakaladıkları başarıyı daha da arttıran Borknagar klasik Black Metal'den uzak, son derece melodik bir albüm yap-



mış. İşte yeni müzik bu... Dinlerken scream vokallerde coşup, düz vokallerde resmen büyüleniyorum. Albümün giriş şarkısı Genuine Pulse tam gaz ve kazımalar süper :) Gods of My World ve Soul Sphere'deki düz vokaller inanılmaz güzel. Hatta ve hatta Soul Sphere grubun tarihindeki en iyi şarkısı bence. Ne yapın edin dinleyin albümü. Yok ben safi gazım, Marduk, Meyhem dinlerim başkasını tanımam diyorsanız bilemem tabi...

Theatre of Tragedy / Assembly

Bir önceki albümün tarzını sevmiş olacaklar ki Assembly de bu tarzda bir albüm olmuş. Elektronik öğeleri kullanmaktan kaçınmayan grup bu yeni tarzıyla işi baya bi' götürmüş. Herşey güzel de, benim anlamadığım şey; köpek sürüsü gibi altı kişi (eskiden yedi kişilerdi atmışlar birini heralde) konserde ne yapıyorlar :) Davul tıngır mın-

gır, gitarlar desen arada bir "rhün" diye girip olaya küçük çapta bir heyecan katıyor. Liv Kristine dışında pek çalışkan insan kalmıyor böylece. Neyse gelelim albüme... Tragedy kalmamış artık, lay lay şarkılar ama gazım kalmadı, efendi adam oldum diyorsanız seversiniz :) Giriş şarkısı Automatic Lover, sonra Universal Race, Superdrive, efendime söyleyeyim Liquid Man, Motion; bunlar süper şarkılar. Ucundan bir dinleyeyim dedim çıkaramadım aldümü bir haftadır :) Bu albümden sonra grubun yeni haline öyle ısındım ki bir önceki albümlerine haksızlık etmişim diyebilirim. Ya bir de bu Liv Kristine'i Sylvia Saint'e benzetiyorum ben, hadi hayırlısı...

King Diamond / Abigail II

Değişmeyen tek şey değişimdir... Ya da King Diamond :) Hala aynı ürpertici sounduyla hala cayır cayır heavy metal yapıyor adam. 1987 yılındaki Abigail adlı ikinci albümünün hikayesine devam eden King Diamond, karşımıza genç Abigail ile çıkıyor. Tabii ki Little One diye bir de kız çocuğu olmazsa olmaz :) Black Horseman tarafından uyandırılan Abigail; Miriam, Count de La Fey, akşam yemeğine konan cam kırıkları, alevler ve alınan intikam... İntrodan sonra klasik King Diamond sounduyla The Storm giriyor. Mansion in Sorrow, Slippery Stairs ve The Crypt kendini belli eden şarkılardan. Ama diğer konsept albümler gibi bunda da şarkılar pek ayırt edilmeden dinleniyor. Grup kendini tekrarlasa da Andy LaRocque soloları, aynı anda 18 vokal yapabilen King Diamond, tiyatral öğeler ve efektlerle yine de başarılı bir albüm diyebilirim.

Solefald / Pills Against The Ageless Ills

Gitar ve basta Cornelius; Synthesiser ve davullarda Lazare (Lars) ile Solefald garip bir albüm yapmış. Müzik eski tarzındayken sözler oldukça ilginçleşmiş. Bu adamlar da kafayı kırıp konsept olayına girmişler. Albümde Pornographer Cain ve Philosopher Fuck adlı iki kardeşin hikayesi anlatılıyor. Cain, bir porno film prodüktörü (töbe töbe) ve Kurt Cobain'i öldürmekle suçlu bulunarak idam ediliyor :) Büyük kardeş olan Fuck ise bir manastırda rahip ve kendini yardım kuruluşlarına vermiş ve en sonunda bir Fransız Hastanesinde ölüyor. Böyle garip bir konsept albümdeki müzikler nedir diye merak ediyosanız hemen söyleyeyim: Grubun eski tarzı devam ediyor. Yine güçlü klavyeler ve vokaller yer alıyor şarkılarda. Çok dikkat çeken bir şarkı olmasa da eğlenceli bir albüm diyebilirim. Fakat şunu da eklemeliyim ki gruba Tequila Sunrise ve Floating Magenta şarkıları yüzünden büyük sempatim var.

gorcan abi | gorcanabi@sektor8.com

5. Uluslararası Ankara Rock Station Müzik Festivali

Level'ın Ankara'daki tek yazarı ve iflah olmaz bir heavy metal hastası olarak bu yazıyı yazmasam rahat edemezdim. Ankara, başta Hicri Bozdağ olmak üzere tüm Rock Station ekibinin büyük bir özveriyle gerçekleştirdiği muhteşem bir Rock festivaline ev sahipliği yaptı. Festivalin en dikkate değer kısmı, Hicri abinin dediği gibi 'rock müziğin paylaşımcılığının' en güzel kanıtı olarak gelirin Zihinsel Yetersiz Çocukları Yetiştirme ve Koruma Vakfı'na bağışlanmasıydı.

İlk gün sahneye çıkan gruplardan yurtdışında da oldukça büyük ilgi gören ve bence gore-grind müziğin en iyi gruplarından biri olan Cenotaph'ın performansı görülmeye değerdi. Günün kapanışı yapan Bayt Gadol ise İstanbul'daki Katatonia konserinde ön grup olarak sahneye çıkmış ve Katatonia'yı resmen bastırmıştı. Grup aynı etkileyici performansı bu konserde de gösterdi. Raven Woods ve Almora da günün dikkat çeken gruplarıydı.

İkinci gün de ilk gün kadar iyiydi. Her konserlerinde daha kusursuz olduğunu gördüğüm Solitude, sanırım ileride Avrupa'nın en başarılı thrash gruplarından biri olacak. Müzik tarzı beğenime oldukça yakın olan Sadistic Spell'in ise black metalin tüm atmosferini yaşatmayı başaran sahne şovu muhteşemdi. Seyircilerin içindeki son enerjiyi de bitirmeyi başaran Suicide sayesinde festivalin kapanışı da oldukça coşkulu oldu. Günün diğer iyi grupları ise Catafalque ve Acrimony idi. Her ne kadar bu seneki festival bitmiş olsa da belki yazı sayesinde içinizde uyuyan müzik canavarı uyanır ve gelecek yıl festivali hep beraber daha da renklendirebiliriz. Unutmayın ki ülkemizde böylesine kaliteli müzik organizasyonları pek sık gerçekleşmiyor.

Eser Güven

n e l e r o l u y o r

⏭⏭ Anathema'nın kurucu üyesi Daniel Cavanagh, gruptan ayrılmış. Ona göre Duncan Patterson ve Michael Moss ile Antimatter'da çalmak daha eğlenceliymiş.

⏭⏭ My Dying Bride, tüm klipleri ve Krakov konserini içeren bir DVD çıkarıyormuş. Ayrıca Londra ve Tilburg Hollanda konserlerinde kaydedilen Voice Of The Wretched adında bir live albüm de çıkacakmış.

⏭⏭ Dimmu Borgir yine Norveç Grammy ödülünü kazanmış. Geride bıraktığı rakipleri ise Borknagar ve Emperor'muş.

⏭⏭ Fear Factory grup elemanları arasındaki müzikal farklılıklardan dolayı dağılmış.

⏭⏭ Unleashed, 15 parçadan oluşan Pure Hell albüm kayıtlarını tamamlamış. (Bir şarkı dinle gerisi aynı kardeşim yazık stüdyo parasına)

⏭⏭ Megadeth'te davul çaldığı sürelerde şarkı yazan Nick Menza yeni çıkardığı Life After Deth albümüyle on yıllık tecrübesini ortaya koymuş. İlk başta hobi olarak düşündüğü bu şarkıların Megadeth'le ilişkisi kesildikten sonra ciddiye bindiğini söylüyor. Ve Dave Mustaine'den çok şey öğrendiğini de söylemeyi ihmal etmiyor.

⏭⏭ Lacuna Coil Eylül'de çıkarmayı düşündükleri yeni albüm kayıtları için stüdyoya girmişler.

⏭⏭ Satyricon klavyeci ve gitarist arıyormuş. İsteyenler web sitesine mail atabilir demişler. Bir deneyin isterseniz :))

⏭⏭ Century Media'dan ayrılan The Gathering anlaşmasına göre son bir albüm çıkarmak zorundaymış.

⏭⏭ İÜ Rock Klubü yine başarılı bir atakla Blind Guardian'ı 30 Haziranda ülkemize getiriyormuş. Tebrikler.

⏭⏭ DIO Killing the Dragon adlı albümünü bitirmiş. Önümüzdeki ay elimize geçer umarım.

⏭⏭ Metallica'nın iniş çıkışları ve grup üyelerinin özel hayatlarını konu alacak bir film çekiliyormuş.

⏭⏭ Soulfly'ın haziranda çıkarmayı planladığı albümde 15 parça bulunuyor ve adı da Soulfly III.

FRP
FANTASY ROLE PLAYING

Anka Kuşuyla Yolculuk...

Bir Anka Kuşu gördüm rüyamda. Gözleri kor gibi parlayan iki zümrüt taşı, kanatları alevler içinde... Beni sırtına aldı, göklere uçurdu, hiç yakmadı, çok tuhaf.. Kanatlarından birine kırk kilo et, diğerine kırk tulum su astım. Geniş denizleri, dağları aştık birlikte, "gak" dedi et verdim, "guk" dedi su verdim. Yolun sonunda bir daha "gak" dedi, baktım et kalmamış, baldırımı kestim verdim. Yolculuk bitti, beni yere indirdi. Dedim "Haydi git artık nereye gideceksen!" Anlamış meğerse bacağımı kestiğimi, çıkardı ağzından, yapıştırdı yerine. "Sağol" diyecek idim, kaldırdım kafamı bir de ne göreyim ? Ufalmış, bir kitap olmuş Anka Kuşu.. Kitabın kapağını açtım, elimde dönmeye başladı. Koca bir çarka dönüp yuttu beni, girdapların gemileri yuttuğu gibi.. Düştüm, düştüm girdabın merkezinde. Güçlü bir çift ele yakalandım, tutup çekiverdi benim gibi düşenleri. "Gözüm görmüyor artık.." dedi ellerin sahibi, "Yine de kurtarırım sizleri!". Islık çalmaya başladı, ben de gozlerimi kapattım. Uyanıklığa daldım.

Rüya bu haliyle oldukça karmaşık ha? O halde hep birlikte yorumlayalım. Sakın şu kitaba dönüşen Anka Kuşu Phoenix Yayınevi'ni temsil ediyor olmasın? Genç bir yayınevi, ama büyük işlere soyunmaya başladılar. Örneğin Ed





Greenwood'un ünlü "Elminster : Bir Büyücü Yaratmak" romanının çevirisini tamamladılar bile. Hatta siz bu yazıyı okurken kitap da raflarda yerini almış olacak. Yalnız Ankara'lı okuyucular zaman bakımından biraz daha avantajlı durumdalar. Sırada The Magehound (Elaine Cunningham) ve Behold the Man (Michael Moorcock) çevrilmeyi beliyorlar. Ama benim hepsinden çok ilgimi çeken, Robert Jordan'ın yayınlandığı tüm ülkelerde en çok satanlar arasına girmeyi başaran "Zaman Çarkı" dizisini de listede görmek oldu.

Tanışalım bakalım..

"Kimdir bu adam, necidir?" diye sorma hakkınız elbette var, çünkü Robert Jordan'ın hiçbir kitabı henüz Türkçe olarak yayımlanmadı. Robert Jordan adıyla bildiğimiz bu zatın gerçek adı James Oliver Rigney Jr. Kendisi şu sıralar karısıyla birlikte 18. yüzyıldan kalma bir malikanede ellili yaşlarının keyfini sürmektedir. Büyükbabası, babası ve amcasının yaşadıkları kasabanın öykücüleri olduklarını göz önüne alırsak Robert Jordan'ın da yazarlığa soyunması büyük bir sürpriz değil. Jordan, Mark Twain'in Tom Sawyer ve Huckleberry Finn'ini okuyup daha beş yaşındayken yazar olmaya karar verir. Askeri liseden mezun olup Vietnam Savaşı'nda iki kez görev alan Jordan'ın romanlarındaki savaş sahnelerinin gerçekçiliği de bu deneyimlerin onda bıraktığı izlere bağlanır. Üniversitede fizik ve matematik okur, bir süre mühendis olarak çalışır. Takma adla yazdığı birkaç eserin dışında "Conan" serisine yedi kitap daha kazandırır (Az daha unutuyordum! Bu serinin ilk kitabı Conan The Unconqured, şimdilerde Ankira Yayıncılık tarafından çevriliyor. Çizgi roman değil, roman olduğunu ısrarla belirtmekte yarar görüyorum!). Ama Robert Jordan'ı asıl ününün doruğuna taşıyan ve onu dünyanın en çok okunan fantastik-kurgu yazarları arasına sokan eseri "Wheel of Time – Zaman Çarkı" serisi olur.

Zaman Çarkı adı altında şu ana dek dokuz kitap piyasaya çıktı. Onuncu da yolda. Jordan onuncu kitabın aynı zamanda sonuncu olacağını (nasıl iğrenç kelime oyunu!) ve artık yeni projelerle ilgileneceğini söylüyor. Jordan'ın düsturu da İki Kule'deki Ağaçsakal gibi "Aceleye lüzum yok!" olsa gerek, zira dokuz kitabının hepsi de altı yüz ile bin yüz sayfa arasında değişen uzunluklara sahipler. Hal böyle olunca Phoenix Yayınevi'nin de, potansiyel okuyucuların da önlerinde bir hayli yol olduğu anlaşılıyor (Kesin bir rakam isterseniz 7414 sayfa kadar!). Umarız heyecanlı, gizemli ve eğlenceli bir yol olacak bu...

Çark masa üstünde

Wheel of Time'ın bilgisayar oyununun da çok uzak olmayan bir geçmişte piyasaya sürülmüş olduğunu da hatırlarsınız. Ne yazık ki Zaman Çarkı okurlarının sayısı Türkiye'de bir elin parmaklarını geçmediği için oyunun Robert Jordan fanlarını mutlu edip etmediği konusunda sağlıklı bir değerlendirme yapamadık. Ama hemen hepsinin FRP ile de ilgilendiklerini tahmin ettiğim okurlar Wizards of the Coast'ın hazırladığı Wheel of Time modülünü kaçırmamalılar! Tıpkı D&D 3rd Edition gibi d20 sistemiyle hazırlanan



bu masa üstü oyununu oynamak için yalnızca Wheel of Time kural kitabına gereksiniminiz var. Tabii bir de romanları okumuş bir oyun yöneticisine! elbet Wizards tek kitapla yetinmeyecek, yeni maceralar vb. destek kitaplar çıkaracaktır (örneğin beş büyük ve altı küçük macera içeren 192 sayfalık "Prophecies of the Dragon" kitabı hazırlandı bile) ama bunları edinmek zorunda değilsiniz, tamamen Zaman Çarkı serisi üzerine kurulmuş karakterler, meslekler, yaratıklar ve yeni bir büyü sistemiyle kural kitabı tüm beklentilerinize yanıt verecektir. (Bu ayın resimleri de aynı kitaptaki illüştrasyonlardan derlendiler.)



Bard Song (in the forest- the hobbit-in Türkiye!)

Zaman Çarkı döne dursun, aldığımız bir diğer sevindirci haberi paylaşalım : İki ay önce köşemizi onlara ayırdığımız Blind Guardian 30 Haziran'da İstanbul'da!!! Nihayet beklediğimiz buluşma gerçekleşecek, hep birlikte mirror mirror çığırabileceğiz.. Bize inanmıyorsanızhttp://www.blind-guardian.com/center.php3?page=tours/index.html adresine inanın! Yer Maslak Venue olacak ve yalnız gelmeyecekler diye duyduk, ama konser tarihi dışındaki bilgiler henüz resmen onaylanmadı. Bu arada Blind Guardian Fan Club Türkiye temsilcisi Vedat Kamer'in adını BG konulu yazıda bıkmadan, usanmadan ve utanmadan Murat diye yazmışım, İzzet Karaevli sağolsun uyarmış. Gıyabında özür dilerim.

Yeni albüm "A Night at the Opera" 4 Mart itibarıyla satışa sunuldu. Biz daha yalnızca ilk single "And Than There Was Silence"ı dinlemişken tüm albümü yalayıp yutan, bizler için inceleyen internet canavarı, Magister davulcusu Murat "Basques" Boduroğlu'nun www.delikasap.com'daki yazısından naklediyoruz :

"A Night At The Opera power metal için aynen NIME 'nin olduğu gibi bir kilometre taşı ve belki de şimdiye kadar dinlediğim en iyi albüm. Albümü ilk dinlemeye başladığımda neyle karşılaşacağımı bilmiyordum ve içimdeki coşkuyu onlarca dinleyişten sonra hala dindiremedim. Precious Jerusalem ilk dinleyişinizde açılış parçası olarak doğru seçim gibi gelmeyebilir, ancak daha sonradan şarkıların alt yapısını, melodilerin nasıl oturduğunu ve koroları tam olarak dinleyince değerini belli eden bir şarkı. Battlefield size hemen fantastik bir orta çağ savaşı tadını veriyor. Üst üste binen bir çok melodi, korolar, hızlı davul gene sizi yakalıyor. Under the Ice dinlerken bir opera izlenimi yaratıyor. Sadly Sings Destiny bana göre albümdeki en sert şarkı. Durmadan şarkıyı yönlendiren bateri, şarkıya hakim bir vokal, bu şarkı bana göre ATTWS'den sonra albümdeki en iyi şarkı olarak yerini alıyor. The Maiden and The Minstrel Knight albümün Ballad'ı ve bir aşk hikayesini tam BG stiliyle anlatıyor. Wait For An Answer genel olarak albümün ortak havasını taşıyan oldukça melodik bir şarkı. The Soulforged, Blind Guardian'ın yeni albüm çalışmalarına başladığında söz verdiği ve konusu dinleyiciler tarafından belirlenen şarkı ve hikayesi ünlü Dragonlance serisinden Raistlin'in hikayesini anlatan Soulforge adlı romana dayanıyor. Kesinlikle albümdeki en iyi 2-3 şarkıdan birisi. Age of False Innocence albümdeki öbür şarkılarla karşılaştırılınca biraz sönük kalıyor nedense ve beklediğiniz gücü size veremiyor. Punishment Divine, Imaginations from the Other Side albümünü çağrıştırıyor. Oldukça güçlü ve melodik bir şarkı. ATTWS single'dan hatırlayacağınız BG'ın şimdiye kadarki en uzun şarkısı. 14 dakika olmasına rağmen hiç kendisini tekrar etmiyor ve albümün en iyisi. Albümde genel olarak Hansi'nin vokalini daha da geliştirdiği ve opera stiline bürünerek daha yüksek perdeden söylemeye başladığı fark ediliyor. Bateri canavarı Thomen'e zaten diyecek bir şey bulamıyorum, kendisi benim favori bateristim. Andre ve Magnus'un ustalıkları da NIME albümüne paralel ilerliyor. Genel olarak tüm albümün şarkı sözleri beklentimin çok üstünde. Bu durumda bu albümü alıp almama sorusunu kendinize sormayacağınızı düşünüyorum, kendinize bir iyilik yapın ve bu albümü koleksiyonunuzda saklayın çünkü dinlediğiniz en iyi albüm olma ihtimali çok yüksek."





Bilmiyorum, rüyayı yeterince iyi yorumlayabildik mi ? Şimdi aklıma geldi, galiba rüyamda bir adam daha görmüştüm, elinde uzun, ışık saçan bir şey tutuyordu. Bana dönüp "güç" falan diye bir şeyler söyledi sanki ama gerisini hatırlayamıyorum, çünkü elini havaya kaldırıp zihnimdekilerin çoğunu siliverdi. Ben sözlerini hatırlamaya çalışayım, eğer başarırsam gelecek ay da onları yorumlarız...

Batu & Gökhan I batuher@level.com.tr

Geçen ay www.ideefixe.com'da "bilim kurgu tatbikatı" başlığı altında altıkırkbeş, altın, ankira, atılgan, ayrıntı, cep, ithaki, mavi ada, metis ve sarmal yayınlarının bilim kurgu - fantezi kitaplarında % 40'a kadar varan indirimler yapıldı (bilim kurgu - fantastik dvd ve posterler da indirimden nasiplerini aldılar), ama kampanya mart ayı içinde başlayıp bittiği için sizleri haberdar etme şansımız olmadı. siz yine de ideefixe'i bir zorlayın, belki yoğun istek üzerine tekrarlanabilir.

not : bu yazı yazılırken jj72, r.e.m., doors, john lee hooker, leonard cohen ve daha niceleri dinlendi, ama hiç blind guardian dinlenmedi, çünkü geceydi, bir de geç saatti, komşulara ayıp edilmedi.. yemekleri ele geçirmek isteyen küçük bir karınca ordusuna karşı savaş verildi. hepsi etkisiz hale getirildi ama hiçbirine zarar verilmedi.

asfaltaşkı

1984

Eski motorcudan meraklısına sağlam ipuçları...



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Motorlar tehlikeli midir? Hem de çoook!

Binsem ölür müyüm? Binmesen de öleceksin.

Arabalar daha güvenli değil mi? Kandır kendini kandır.

Hu ay köşeye ne yazayım diye kasım kasım kasıldım. Aslında kafamda bin türlü ciddi konu var, ama kime anlatacaksın, kimle paylaşacaksın? Diyalog iki ya da daha fazla kişiyle olur. Bu ülke halkı çoğunlukla okumak, yazmak ya da karşısındakini dinlemek gibi şeyleri vakit kaybı saydığına, onun yerine ekrandaki üç kuruşluk kimliği belirsiz yaratıkların rol kesişlerini öküz gibi seyretmeyi tercih ettiğine göre, ben de bu köşede kafama göre takılma hakkına haydi haydi sahibim demektir.

Bu ay motorsikletle ilgilenen genç arkadaşlara birkaç nasihat etmek niyetindeyim. Kimse gençleri ciddiye alıp herhangi bir konuda bilgilendirmiyor. Eh, ucundan kıyısından motorlara bulaşmış bir adam olarak, gençlerin bu aletler hakkında biraz bilgi sahibi olmasını sağlamak iyi olur diye düşünüyorum.

«Eski bir söz vardır. "Motorsiklet cehenneme tek kişilik gidiş biletidir." der»

Ciddi mesele...

Size ilk nasihatim motorsiklet denen iki tekerlekli şeytan icadını son derece ciddiye almanızdır. Aslında hayatta herşeyi biraz olsun ciddiye almak gerekir, ama motorsikletleri ciddiye almamak neredeyse kadınları ciddiye almamak kadar ölümcül bir hatadır. Kadınlar gibi motorsikletler de kaprisli, ilgi, zaman ve para isteyen, dikkat etmezseniz sırtınıza kol kadar bir bıçağı cart diye sokabilecek karakterde unsurlardır. Biri size motorsikletleri ve kadınları ciddiye almamanızı söylerse gülün ve geçin. Çünkü ölü bir adama bakıyorsunuz demektir. Ölü adamlar nasihat edemez. Evet, hayatta herşey tehlikelidir, ama motorsikletler ve kadınlar kadar tehlikeli olan pek fazla şey yoktur. İşin tehlikesi bu iki unsurun belirli bir mesafeden son derece masum ve zararsız gibi görünmesinden kaynaklanır. Asfaltta yüzükoyun rendelenene ya da sabaha karşı uyanıp önemli bir organınızın kökünden kesilmiş olduğunu görene dek her ikisinin de ne kadar tehlikeli olabileceğini bilemezsiniz. Neyseki ben bugüne dek sadece asfalt yanığını tattım. Sanırım kadınlara karşı motorsikletlerle olduğundan daha dikkatliyim.

Sonsuz Yaşam...

Eski bir söz vardır, der ki "Motorsiklet cehenneme tek kişilik gidiş biletidir." Bu çok doğru, çok yerinde bir sözdür. Baba ve anneleriniz sizin motorsiklete binmenizi istemediklerinde bunun belirli bir haklılık oranı vardır. Öte yandan, motorsikletlerden uzak duruyor olmanız, zamanı gelince cehennemde görüşmeyeceğimiz anlamına da gelmez, çünkü bildiğim kadarıyla henüz sonsuza dek yaşamayı başarmış bir insan evladı mevcut değil. Üstelik otobüse ya da otomobile binmek kaderinizi pek fazla değiştirmeyebilir, bu ülkedeki en tehlikeli iş motora binmek değil ne de olsa.



Anne babaların uyarılarına gelince, bunlarda bir miktar iki yüzlülük mevcuttur. Onlar sizin başınıza kötü birşey gelmemesi için uğraşırlar tabii ki, ama burada bir diğer endişeleri de sizin yüzünüzden acı çekme ihtimalidir. Oysa evlat yüzünden acı çekmek çok doğaldır ve ebeveyn olmanın ayrılmaz bir parçasıdır. Çocuğu gece üstü açık yatsa bir anne babanın içi sızlar. Ve buna ek olarak biraz kurcalarsanız neden ailenizin motora karşı çıktığını kolayca anlayabilirsiniz, burada tecrübe konuşmaktadır. Aile büyükleriniz büyük ihtimalle zamanında size "Yapma!" dedikleri haltları yemiş, oldukça da tecrübe edinmişlerdir.

Mesela rahmetlik pederim benim motor lafı etmeme bile tahammül edemezdi. Ama kendisi taa Almanya'ya gidip oradan bir yarış BMW'si edinmiş, sonra motoru İstanbul sokaklarında şahlandırırken düşüp kafasını kırma tehlikesi geçirince aile baskısıyla onu satmak zorunda kalmış bir adamdı. Hayatı boyunca motorsikletlere uzaktan bakıp iç çektiğini kendim biliyorum, her markayı ezbere bilirdi. Ama hiç binmedi, en azından benim önümde. Sonra ne oldu? 50 yaşında kalp krizi geçirip bir sokak köşesinde kollarımda öldü. Hayat bu mudur yani? Kafanı kırmaktan tırsıp sonra da bir sokak köşesinde kalp krizi geçirmek midir?

Biri bir laf dediydi, "Sağsalim ölümle buluşmak için hayatımı her iyi şeyden sakınarak geçirmek istemiyorum" diye. Ne doğru lafmış. Hmmm, yer bitti. Belki önümüzdeki ay devam ederiz, kimbilir?



Olasılık Hesabı

Mutluluk için bir formüle gerek var mı?



Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

İkilem var mı? Herkesin içinde olduğu kadar. İyimserlik daha ağır basıyor gibi sanki ama. Belki.

Gelecek ay normal saatler içinde yaşamayı düşünüyor musun? Hayır. Sebebi ise 11 sayfa sonra sayfanın başında yazılı.

Halk için sanat mı? Sanat için sanat mı? Lütfen bu soruyu gidip bir sanatçıya sor.

Nedir hayat? Milyonlarca değişkenden oluşan bir matematik formülü. Gelin hayatın formülünü çıkartalım bu ay sizinle birlikte. Her gün yaptıklarınızı düşünün. Uyandınız. İçgüdüsel olarak banyoya doğru hamle ediyorsunuz. Duş alacak mısınız? Almayacak mısınız mısınız? B şıkkını seçerseniz ve otobüse aynı duraktan bindiğiniz kızı etkileme şansını kaybedebilirsiniz. Veya işinize araba kullanarak mı, otobüsle mi, taksiyle mi gideceksiniz? Kaza yapabilir, eski bir okul arkadaşınızla karşılaşabilir veya sadece sıkıcı bir trafik sıkışıklığı yaşayabilirsiniz. Akşam sevgilinize evlenme mi teklif edeceksiniz? Alın size en az yarım düzine insanın hayatını değiştirecek bir dönüm noktası daha.

Hayat budur işte. Seçimler, alternatif yollar... "O seçim anı hele bir gelsin de düşünürüz" de diyemezsiniz, aldığınız her nefeste bir seçim yapıyorsunuz. Benim bu konuyu yazıyor olmam gibi, veya sizin okumaya karar vermiş olduğunuz gibi. Veya daha bu cümle bitmeden sıkılıp başka bir sayfayı çevirmek isteyeceğiniz gibi. Hayatımız önümüzde ucunu göremediğimiz bir nehir gibi dallanıyor. Hangi yolun doğru olduğunu kim bilebilir ki?

Bu noktada Berker ile çatışıyoruz. Kendisiyle dergide sabahladığımız uzun gecelerde defalarca tartıştık bu konuyu. Geçen ayki yazısında da yazmıştı, ona göre gelecek diye bir şey yoktur; sadece geçmişten alınan dersler, hataların bıraktığı izler ve çekilen acıların toplamından oluşan bir bugün vardır. Bugünkü "ben"i geçmiş oluşturur. Ben ise bunun tam tersini savunuyorum. Geçmiş geride kalmıştır. Mazidedir. Artık bize kötülük yapamaz. Acı çektiremez. Geçmiş sadece "tecrübe"dir, başka bir şey değil. Esas biz, gelecekteyiz. Tecrübelerimizden yola çıkarak yapacağımız doğru seçimlerimiz bizi oluşturuyor, gün be gün. Gelişiyoruz. Yerimizde saydığımız her anı kaybediyoruz. Sadece geleceğe bakabilirsek, önümüzdeki seçeneklerin sonsuzluğunu görürsek umutlu olabiliriz.

İnsanın doğduğunda şekillenmeyi bekleyen bir kaya olduğuna inanıyorum. Etrafından aldığı darbelere göre şekilleniyor bu kaya. Doğru darbeler kadar, yanlış dokunuşlar da olacak tabii. Ama sonuçta ortaya çıkanın ne kadar "sen" olduğu senin bilgeliğine bağlı. Doğruyu yanlıştan ayırdetme gücüne.

Çok uzun yıllar önce seyrettiğim bir film vardı, "Groundhog Day" adında. Fazla ismini duyuramadı, sanırım ülkemizde "Bugün Aslında Dündü" ismiyle oynamıştı. Başroldeki adam hiç sevmediği bir kasabada anlamadığı bir sebepten ötürü tekrar tekrar aynı günü yaşamak zorunda kalır. Sırasıyla önce şaşırır, sonra duruma alışır, sonra bu tekrarlayan günü ufak tefek kötü emellerine ulaşmak için kullanır, daha sonra bunalıma girer, onlarca kez intihar eder ama her seferinde sabah altıda oteldeki yatağında sapasağlam uyanır.

Aniden, hayatının yaşayabileceği tek gününü kasabadaki insanları daha iyi tanımak için, yardıma ihtiyacı olanlara yardım etmek için ve kendini mutlu edecek şeyler yapmak için kullanmaya başlar. Piyano dersi alır, kitaplar okur. Her sabah kasabadaki herkes tarafından unutulmuş olarak uyansa da, giderek iyi bir insana, oradan da kasabanın kahramanına dönüşür adamımız. Ondan hiç hoşlanmayan ve her sabah ona önyargıyla bakan iş arkadaşları bile ondan etkilenmeye başlar. Hatta onu aşağılık ve kendini beğenmiş bir insan olarak tanıyan kadın bile ona aşık olur. Ve kahramanımız nefret ettiği şeyin kasaba değil, insanlara kendi bakışı olduğunu farkettiğinde, kasabayı, insanları ve dünyayı sevmeye başlamıştır. Üzerindeki lanet kırılır ve zaman normal akışına geri döner. Artık bambaşka biridir. Nobran, içine kapanık ve kendini beğenmiş birisi değil; yardımsever, insanları seven ve sevilen, içindeki iyiliği keşfetmiş bambaşka biri.

İçinde bulunduğunuz şartlar nasıl olursa olsun, geleceğin gücüne inanın. Herkese her zaman söylediğim gibi, insan umudunu kaybederse, göreceli olarak intihar etmiş sayılır. İyi günler.



«İnsanlar gözlerini ileriye, kararlarını geçmişin tecrübelerine dikmedikçe doğru yolu bulamayacaklar.»

Anti Tez-1

Etrafımdaki herşey giderek daha da fazla hızlanmaya başlıyor. Herşey daha anlamsız, daha bulanık görünüyor. Arkalarında hızın rengini bırakarak akıp gidiyor insanlar, araçlar, yaşam, dünya. Bütün dünya topyekün bir yarış içinde, üstelik iyi yönde olmayan bir yarış bu. Ve hız gittikçe artıyor. Artıyor. Artıyor. Çekirdeğin etrafında dönen elektronlar gibi, artık hızlananlar değil, hızın kendisi gözükmeye başlayacak neredeyse. İstemiyorum bu kadar ivme, bu kadar değişim. Ben ormandaki evime götürmek için odun kesmek, o odunlarla bir kap aşımı ısıtmak istiyorum. Herşeyin tosbağa hızında ilerlediği, ama insanların birbirine yakın olduğu, birbirinden kaçmadığı bambaşka bir zamana dönmek istiyorum. Bir birey değil, bütün olmak istiyorum. Ama bu imkansız, öyle değil mi anne?

öyküler ille de, ya gerçek ya sahte midir?

Veya her oyun aslında gerçek olabilecek bir hikayeyi anlatmaz mı?

Yapılan hemen her işe, ucuz şarkılara ve hatta oyunlara sanat denilen bir dönemde "soru sormanın" bir sanat biçimi olduğunu söylemek yanlış olabilir mi? Soru sormak hiç de basit bir şey değil. Mesela ilkokuldaki öğretmenim soru sormak konusunda müthişti. Sözlüye her kalktığımda kendimi bir gerilim filminin ortasında hissederdim. Katı biri olduğundan veya çok zor sorduğundan değil, Hatta tam tersiydi. Ama öylesine ciddi yapardı ki bu işi ve bunu öylesine güzel hissettirirdi ki, doğru cevabı vermek ölüm kalım meselesi gibi gelirdi bana. Zaten çehresi biraz Atatürk'ü andırırdı. O bana fotosentezi sorardı belki ama ben kendimi kurtuluş savaşının ortasında bir gaz lambası ışığında, Ata'ya doğu cephesinin hesabını veriyor gibi hissederdim. Hatta ikinci sınıfta bir kere daha o ilk soruya başlar başlamaz heyecandan altıma kaçırmıştım. Doğu cephesindeki gelişmelerin hesabını verememek bir yana üstüne bir de sınıfın diline düşmüştüm.

Kimi sorular tarihteki yerini almıştır zaten. "Olmak ya da olmamak?", "Sende mi Brütüs?", "Matriks de ne ola ki?" gibi... Bazen tek bir soru cümlesi sayfalarca anlatamayacağınız bir şeyi ifade ediverir. Kimi zaman sadece söyleniş yoludur onu özel kılan. Genelde "Benimle evlenir misin?" için yaratılan fantezilerde karşımıza çıktığı gibi. Bazen de sadece birkaç kelimeye sığan çok geniş bir anlam. Sadece sorarak bir şeyler anlatabilmek, çağrıştırabilmek, üstelik bunun çok güçlü olması... Her zaman karşınıza çıkan bir şey değil elbette.

"Öyküler ille de, ya gerçek ya sahte midir?" sorusu da, alakasız bir zaman ve yerde, alakasız insanların ağzından çıkıp, hiç gereği yokken yıllarca bir yerlerde yazılı kaldı ve geçen gece beklenmedik şekilde karşıma çıktı. Soruyu Jeff sormuş. Kim olduğu hakkında en ufak bir fikrim yok. Ve Rebecca cevaplamış. Sadece bir fransız sanatçı olduğunu biliyorum. Cevap şöyle "Gerçek olan anlatı değil, fakat kendi başına öyküdür"



Aynı Soruyu Defalarca Sormak

Köşe yazılarını anlamsızca zorlayarak oyunlarla ilgili bir konuya bağlamaktan nefret ettiğimizi ve kendimizi buna hiç kasmadığımızı biliyorsunuz. Ama bu sefer konu gerçekten oyunlarla ilgili. Şu soruyu ve cevabı bütün bir akşam boyunca bir dolu oyun için sorup cevapladım. Kimi oyunlar çok alakasız kaldı tabii. Bu da onların gerçekte bir hikayeleri olmadığı sonucuna yol açtı. Ama bazı oyunlar için yaratılmış bir soruydu bu. Mesela Sanitarium.

Fark ettim ki oyunların çoğu aşırı derecede fantastik. İçindeki olayların gerçek olma şansı hiç yok. Ama soruyu ısrarla, defalarca sorup, önceden belirli olan cevabı verdikçe işler değişiveriyor. Bunu anlamak kolay değil, biliyorum. Şöyle söyleyeyim, Half-Life'dan yaratıkları, Baldurs Gate'den elfleri, Starcraft'dan Zerg'leri çıkarın. Yani oyunun içindeki, asıl konuya ne denli girmiş olsa bile gerçek dışı şeyleri. Ya da şöyle diyelim, gerçek olmadığını düşündüren anlatıları. Veya onları günlük hayattan şeylerle değiştirin.

«Gerçek olan anlatı değil, fakat kendi başına öyküdür»

Diyelim ki...

Gordon Freeman, New York'da ikiz kulelerde bulunan, dünyanın en büyük finans firmalarından birinde çalışmaktadır. Her zamanki rahat ve umursamaz tavrıyla işe geç gelir. Borsa seansı başlayalı bir saat olmuştur ve o gün önemli bir işlem gerçekleştirilecektir. Onun rahatlığına karşı başarılarını kıskanan iş arkadaşlarının iğnelemeleri ve üst düzey bir iki kişinin azarlamalarından sonra bilgisayarının başına oturur. Çok yüksek miktarda hisse senedi el değiştirecektir. Ancak bilgisayarda bir sorun çıkar ve bir anda ortalık karışır. Borsa alt üst olur, ekonomik kriz çıkar. Kaos ortamında Gordon işleri temizlemeli, hisseleri tekrar ele geçirip krizi durdurmalıdır. Ama ortalıkta siyah takım elbisesi ve bond çantasıyla gezen bir maliye müfettişi onu fazlasıyla kıllandırmaktadır. Ve aslında o çok daha büyük bir oyunun içinde yolunu kaybetmiş bir piyondur.

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Burada sorduğum bu sorular bir nevi sanat eseri diyorsunuz yani? Sen boş ve gereksiz sorular sordukça değiller.

O zaman anlamlı bir şeyler sorayım. Sence hayatın anlamı ne? Kaçarak uzaklaş mümkünse. Zerre anlamamışsın.

Peki bugün için mi yaşamalı gelecek için mi? Bak hala burada ya çek git ya da burçlardan falan bahsedelim. Bu konular ağır geldi biraz sana.

Soru sormanın sebebi aslında o soruya cevap verme isteği değil midir bazen? Bak bak bak... nelerde bilirmiş. Sen çayları söyle de şurda iki kelime edelim. İsteyince ilginç bir adam oluyorsun sen.

Alın gerçeklik ihtimali alabildiğine gerçek olan Half-Life senaryosu. Şu yukarıdaki paragraf ile Half-Life'ın hikayesi arasında bir fark var mı? Bir tane daha deneyelim.

Hasan herkesin çoktan unuttuğu, uzaklardaki Tozluca köyünde yaşardı. Dünyanın umurunda değildi Tozluca. Dünya da onların. Teknolojinin, sanatın, kültürün değişimi korkuturdu onları. Dış dünya bir kaos ortamına dönüştükçe ve insan saflığını yitirdikçe kendilerini dışarıya kapadılar. Hele şehirler ve şehirliler onların gözünde canavardı. Sonunda onları kimse hatırlamaz oldu ve köylerine giden yol bile kayboldu. Kendi kendilerine yetebiliyorlardı. Ama tek su kaynakları olan köy meydanındaki kuyudan suyu çeken motor bozulunca çaresiz kaldılar. Motorun değişmesi gereken bozuk parçası için birinin dışarı çıkması gerekiyordu. Bu seçilmiş insan Hasan'dı. Dış dünyadan ellerinde kalan tek giysi olan 13 numaralı Fenerbahçe formasını giydirip saldılar onu dış dünyaya. Ancak Hasan'ın hayatta kalabilmek için pek çok kişiyle mücadele etmesi, ufak işlerle karnını doyurması ve köy susuzluktan kırılmadan önce, 100 gün içinde, bozuk motor parçasını değiştirmesi gerekiyordu.
Bir yerden tanıdık geliyor değil mi? Aslında nükleer felaketler ve mutantlar olmadan da bir Fallout yaratılabilir. Hatta Fallout'da mutantlar hiç yoktur. Yaşadığı çevreden çıkıp bir kaos ortamına girmiş, şaşkın ama önemli bir görevi olan bir delikanlı vardır. Oynarken işin fantastik yanı kadar gerçek yanına da bakın. Size dev yaratıklar ve dehşet büyülerden fazlasını verecekler...

işinizekarışmakgibi...

Kendini görmek için aynaya değil iletişim alanlarına bakanlar için ipuçları

oyungezer



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Bugün doğacak çocuklara isim ne olsun? Kız olursa Lepıska, erkek olursa Lahana. Lepiska büyüyünce pilot olmaya karar versin, Lahana da isim değiştirip kaset yapsın.

Tarihte bugün ne olmuş olsun? Lepiska'nın tüccar olan büyük büyük dedesi kervanıyla ilerlerken Lahana'nın ailesinin topraklarına girdiği için "Kıyım Savaşı" başlamış olsun.

Ne pişirelim bugün? Üşenelim bugün, yemek pişirmeyelim. Armut pişsin, ağzımıza düşsün.

Bilgisayarı açıyorsun, modemin cızırtıları eşliğinde internete giriyorsun. Önce e-mail'lerini kontrol ediyorsun, spam'leri okumadan çöpe gönderip, üye olduğun mail gruplarından gelenlere şöyle bir göz atıyorsun, genellikle çok ilginç bulmuyorsun... "Komiklik forward etme" misyoneri arkadaşların gönderdiklerini de çabucak Deleted Items kutusuna havale edip geriye kalan birkaç "sana özel" mesajı daha dikkatli bir gözle okuyorsun. O da tükeniyor çabucak çünkü sayıları az ama önemli değil... Çünkü bu arada ICQ'nun çiçeği kırmızıdan yeşile dönmüş oluyor zaten. Hem Outlook Express sağ olsun, MSN Messenger'ı da açıvermiş sen fark etmeden. Bu arada diğerlerini hatırlıyorsun; takipçisi olduğun forum sayfaları, "kutsal bilgi kaynağı", moderatörlüğünü yaptığın grubun onay bekleyen mesajları...

Bu reçeteyi günde en az bir kez uygulamak zorundasın, yoksa şuranda bir boşluk hissedersin (burada sözü geçen "şurası", tercihe göre parmağını şakağına pıt pıt vurarak gösterdiğin beynin de olabilir, avucunla üzerine bastırdığın miden de). Sonuç olarak teşhis şu ki, korkunç bir iletişim ihtiyacı içindesin. Halbuki adına "Personal Computer" denen, 0'lar ve 1'lerden ibaret, 2'yle işi olmayan o aletin başında yalnızsın. Ekranda, gözünün içine bakıp duran, oradan oraya seğirten imleç, arada bir de olsa bunları düşündürmeye başlamıyor mu?

Ortaokul zamanlarında dilini geliştirmek için yurtdışından mektup arkadaşları edinen, bu arkadaşları için en sevdiği kırtasiyeden en beğendiği mektup kağıtlarını, zarfları toplayan ve mektupları önce bir deftere yazıp sonra "temize çeken" kuşakla, ilk e-mail hesabını örneğin 11 yaşında alan kuşak arasında 15 yıl kadar var. Açıkçası hangisinin ilk gençlik zamanlarının daha zorlu ve sorunlu geçtiği konusunda bütünüyle kararsızım. Çünkü ortada yalnızlaşmaya dair yumurta-tavuk örneğindekine benzer bir soru var...

«Birkaç yıl öncesinin "ne yapacağımı bilemiyorum" diyen gençlerinin yerini "hiçbir şey yapmam" diyenler almış durumda. Eskiden kafalar karışıktı şimdiyse boş gibi.»



Dünyayla iletişimini bilgisayarına taşıyan şimdinin "garson boy" kuşağı için yalnızlığın nerede başladığını bulmak çok kolay değil. Kendini odasına kapatan bu nesil, yalnızlığın acısını yoğun bir dijital iletişimle mi çıkarıyor, yoksa o yoğunluğa kapıldığı için mi yalnızlaşıyor? Ya da yoksa yalnızlığı umursamayacak kadar uzaklaştı mı diğerlerinden? Hangisi diğerinin sebebi, belli değil... Ama sorunun cevabını bizzat bu durumu yaşayanların değil, her şeyden bihaber manasız "büyükler"in vermesi çok can sıkıcı.

Daha can sıkıcı olansa, eskiden intiharların ardından günlüklere el koyanların, şimdi doğrudan hard disklere saldırmasına, internetin "karanlık bir dehliz" ile "yaramaz bir çocuk" arasında değişen bir insaf seviyesinde yargılanır hale gelmesine sessiz kalınması. "Bireyim ben" deyip olan biteni en aymaz bakışlarla izleyen, aynen büyükleri gibi tanımları harcayıp, en kolay ve en ucuz hale getirenler, tecrübelerini burnumuza sokup ahkam kesenlerden daha çok sıkıyor beni.

İzninizle ve hiç istemeden de olsa kıyas yapmak durumundayım: Birkaç yıl öncesinin "ne yapacağımı bilemiyorum" diyen gençlerinin yerini "hiçbir şey yapmam" diyenler almış durumda. Eskiden kafalar karışıktı, şimdiyse boş gibi... Kavrama ve yorumlama yeteneği öncekilere kıyasla daha gelişmiş bu tuhaf kitleye "boş" derken içim hiç de rahat değil aslında ama... Belki de baki olan tek şey bu yaştaki insanların mutsuzluğu ve "sexsleepeatdrinkdream"in gizli cazibesi.

Bu soruların ve kaygıların hiçbirine bulaşmadan, günlük internet alışkanlıklarını tamamlayıp oturduğun koltuktan kalkman, yatağına uzanıp koyun saymaya bile gerek kalmadan uykuya dalman da mümkün, ertesi sabah taptaze bir hafızayla, dün hiç olmamış gibi yeniden başlaman da... "Bireyim ben" deyip odana kapanabilir, dünyayı bir power tuşuyla ele geçirdiğine inanabilir, hatta "Aman, bana dünya ne gerek" diyebilir, kafandan geçmesi muhtemel düşünceleri CPU fanının gürültüsünde boğabilirsin. Tanımladığın hayata bağlı olarak kendini "Kumrucan, 17, İstanbul, birey" kalıbıyla ifade edebilir ve kendini sen bile ilginç bulmadığın için, tanımaya çalışmadan da idare edebileceğin bu şekli sonuna kadar koruyabilirsin.

Arada bir imleç sapıtıp sana bir şey anlatmaya çalışır gibi yaparsa ne olacak peki? Bu tip durumlarda televizyonu açmak iyi gelebilir. Birtakım koyu renk giysili insanların birtakım cam masaların etrafında oturup, dinlediğin müzikleri, okuduğun kitapları, oynadığın oyunları tartıştıkları programlardan biri çıkar belki. Uyku gözlerinden akıp seni alana kadar izler, sinir olursun. Nasılsa sabaha kadar temizlenecek hafızan.

inbox



- Merhaba sevgili seyirciler, bir "Mad Dog'la Sohbet" programına daha hoş geldiniz...
- Hüşş, Madd, yanlış giriş yaptın olm...
- Oharey, dalmışım bir an...
- Uykusuzluk kötü şey di mi?
- Heee...

ZOR GÖREV

Her ne kadar klişe olsa da , yazımın başında böyle güzel bir dergi çıkarttığınız için size teşekkür etmek zorundayım.
Yaklaşık 1.5 yıl önce bilgisayarımı aldığımda gerçekten bir bilgisayar dergisine ihtiyaç duydum çünkü hiçbir şey bilmiyordum. Çok yakın bir arkadaşım;bana, "LEVEL" adında bir dergi olduğunu ve gerçekten güzel olduğunu söyledi. Bunun üzerine heyecan ile bir "LEVEL" dergisi aldım, o gün akşam bir dönüm noktası oldu benim için, farklı bir şeyler vardı.
Tamam, oyun tanıtımları güzel, gelen mesajlar güzel, cevaplar güzel, promosyon cd'si güzel hepsi çok hoşuma gitti tekrar tekrar okudum.
Aylarca bu dergiyi heyecan ile takip ettim sayfa numaralarına kadar okudum, sonunda; Bir ay geldi oyun tanıtımı okumak istemiyordum. Gelen mesajları, verilen cevapları, promosyon cd'sini hiç mi hiç merak etmiyordum ama bilemediğim bir şekilde yine de bu dergiyi alıyordum. Ertesi ay da aynıları oldu şimdi neden bu sözler diyeceksiniz Geçen ay CİHAN FIRAT adlı bir arkadaşımız yazdığı mesajında 'Level'in artık ciddi bir dergi halini aldığını' söylüyor ve tamamen para için hazırlandığını öne sürüyor. Şimdi ona soruyorum; Acaba bu dergiyi hazırlayan insanlar gerçekten para için yaşayan zibidiler mi ? Yoksa bir ay boyunca bize güzel bir dergi hazırlamak için çalışan insanlar mı ? Bence ikinci şık fakat Cihan arkadaşımız birinci şıkkı seçiyor. 'LEVEL' bir güç bence, çok sıkı kenetlenmiş bir aile, kimsenin bu aileyi böyle sözler ile yıpratmaya hakkı yoktur. Buna öncelikle ben daha sonra binlerce Level okuru izin vermeyecektir. Her zaman gerek Level çalışanlarının gerek ise Level okurlarının yanında olduğumu bildiriyorum.

Abuzer Emre Özer

Merhaba Abuzer'im,
Yaaa ben bu halkın mentalitesinden bunaldım şahsen. Oyun dergisi insanı güldürmeli, güldürürken düşündürmeli, aynı zamanda BBG evi gibi şen şakrak ve kavga gürültü dolu olmalı, gibisinden yaklaşımlar sıtkımı sıyırdı beş senedir. Şu derginin ilk sayısını çıkarmak için Vogel'in kapısından girdiğim güne lanet eder oldum zaman geldi. Para konusuna gelince, beş seneyi başka herhangi bir işe harcasam herhalde daha fazla kazanırdım. Beş sene önce ilk sayıyı yapmak için kapıdan girerken sırtımda deri ceketim, ayağımda çizmelerim, altımda motorum vardı. Bugün tek fark motorumu eski bir arabayla takas etmiş olmam, o da mecburiyetten. Beni zengin etmedi yani, etmeyeceğini de ilk günden biliyordum, iş hayatına Level yazarlığı ile atılmış yeni yetme bir insan evladı değilim. O yüzden şu "profesyonellik" ve "deli para kazanıyo bu inekler" başlıklı konuları artık kapatsanız iyi olacak. Yoksa ben delirip buradaki patronları boğazlayacam, "Niye beni zengin etmiyonuz lan!" deyü.

Oyun dergisi insanı güldürmeli, güldürürken düşündürmeli, aynı zamanda BBG evi gibi şen şakrak ve kavga gürültü dolu olmalı.

MEKTUBUMU YAYINLAMASANIZA BEA!

Bir şeyler yazmak istiyorum. Sizinle konuşmak... Ne yazsammmm... Şimdi Yüzüklerin Efendisi'ni izleyeceğim. Bu arada bu maili dergi için atmıyorum sadece sizinle paylaşmak için, yaklaşık 4 yıldır paylaştığımız LeVeL dışında bir şeyleri... Şu an Lise 3'teyim ve çalışmaktayım. Aslında fazla çalışmıyorum en azından çalışıyorum ama diğerleri daha fazla çalışıyorlar. İstesem de o kadar çalışamam çünkü hobilerim var. FRP (oynayamasam da kitaplar var), bilgisayar var. Onlarsa (çoğu) erkekler amaçsız spor muhabbetlerinde, yani ileride spor yazarı olmayı planlayanlar varsa bilemem:), kızlarsa dedikodu ile bozmuşlar. Onları da televolelere havale ediyorum. Kendime ise olabildiğince boş olmayan insanları seçmeye çalışıyorum arkadaş olarak. Tabii ben ne kadar odunum ya da değilim orası meçhul.
Ama insan yalnız yaşayamaz. Ya da bence öyle. Off bu mektubun böyle sıkıntı olmamasını isterdim. Ama burada sıkıntı bitti.Baştan başlıyorum. Merhabaaa.
Size Hakan ve Cenk isimli arkadaşlarımla yapmayı planladığımız gulyabani isimli oyunla ilgili bilgiler vericem. Hazır mıyız??
Oyun FRP. Osmanlı zamanında geçecek. Karakterimiz bir yeniçeri. Cinler karşısında şansı nedir göreceğiz. Size Hakan'ın bulduğu ilk sahneyi ağzından anlatıyorum: Oyun hamamda başlıyor. Ve adamın biri köşeye gidip işini görmeye başlıyor, o sırada sıvı renk değiştirip yeşilleşiyor ve aktığı yerde bir yüz beliriyor. Bir cin çocuğu öldürmüş herif. Sonra kapılar kapanıyor. Ve ertesi gün kahramanımız olay yerine gidiyor. İçeri giriyor ve birden kapılar kapanıyor. Oyun ve müzik başlıyor: Dımtısdımtısdımtıs :)) evet olaylar osmanlı da müzik dımtıs:)) Neyse bir iki karakalem yollarız yakında. Bir sorum var: Freespace 3 ile ilgili bir haber var mı? Yoksa onunla ilgili fikirlerimiz de var. Freespace 2'nin son filminde bir sathanas ışınlanıyordu, o bizim siteme ışınlanmış. ve... Hayır gerisini sonra söyleyeceğim.
Hepinizi çok severiz ama Gameshow'u da severdik (ne alaka??) son olarak Italian isimli mp3 süperdi amma Underground'un eski hali yani sizden bizden şeklinde daha iyiydi. Demek istediğim Tuğbek Beats Sinan in the war of underground.

Ekrem Atamer

Naaber Atamer?
Sen hem mektup at, hem de yayınlamayın de, var mı öyle? Daha dur, mektupları derlemeyi bitireyim, bir de üstüne senin pedere telefon açacam, "bakın oğlunuzun mektubunu bastık" diye, nihohahahaaa...
Neyse, şaka bir yana, hissettiğin yalnızlığı anlıyorum benim canım kardeşim. Tuhaf bir çağda yaşıyoruz ama, ne yapacaksın ki? Ayrıca insan her zaman insan, iyisi iyi, kötüsü kötü, odunu odun. Belki çaktırmadan etrafını etkilemeyi denesen diyorum, hem senin için de hoş bir meşgale olabilir, kimbilir? Sonuçta bu hayvancıkların çoğu ilginç, gözlenesi yaratıklar, hiç olmadı hayat tecrübesi edinirsin, fena mı?
GameShow olayına gelince, bize gıcıktılar felan ama biz severdik elemanları, aralarında özellikle Muhammed gibi bazı elemanların hem kalemi, hem de zekası hayli keskindi, okumak zevkliydi. Kapanmaları kötü oldu, ama bunun sorumlusu biz değiliz, okurlardır. Madem GameShow'u o kadar seviyorlardı, neden ayda bir bir paket yabancı sigara parasına kıyıp dergiyi hayatta tutmadılar? Bak mesela bize de geliyor benzer mektuplar, "Sizi severek okuyoruz, ama para verip almıyoruz" diye. Eh, kusura bakmayın ama, bu kapitalist çağda herşeyi beleş isteyen bir neslin eninde sonunda dönüp babayı alması da kaçınılmazdır. Neyse, boşver, takıl sen hacı, kafanı da fazla yorma terliksi hayvanlar üzerine, değmez.

HEY, BİZİ BABALAR DA OKUYORMUŞ!

14 yaşındaki oğlumun bir buçuk senedir aldığı derginizin son sayısında oğlumun baba bir okur musun demesi üzerine sizi, M.berkerin ve Gökhan Yılmaz adındaki okurunuzun e-mail'ini okudum. Gökhan Yılmaz'ın yazısını, içeriğini, üslübunu çok beğendim. Bu ülkede köşe yazarlığı yapan bir çok gazetecide olmayan bir tarzla yazısını kaleme alması içtenliği beni çok şaşırttı.

outbox



Ya çok iyi bir editörünüz var, bütün yazıları iyi bir hale getiriyor, ya da yazılar olduğu gibi yayınlanıyorsa o genç hasret kaldığımız bir umudu temsil eden, yaşıtlarından farklı biri. Onu tebrik ederim. İçtenlikle tüm düşünçelerini güzel bir üslupla harika bir yazı tarzıyla ifade edebildiği için.
Yazınızda bilgisi olmadan ahkam kesenlerden söz ediyorsunuz. Başta adını verdiğim öteki arkadaşın ve sizin yazılarınızı, taşıdıkları içtenlik nedeniyle beğendiğimi söylemeliyim. İçeriklerinde katılmadığım çok şey var.
1985-97 yılları arasında video game oyun makinaları imalatı ağırlıkla da işletmesi yapmış biri olaraktan bu konuda ahkam kesmek için yeterli kabulü gösterir misiniz bilemem. Ama ben düşüncelerimi ifade etmeye çalışacağım.
Şimdi bu mail'i size yazdığım kafede 54 tane bilgisayardan, oyun için ayrılmış, hepsinde Counter oynanabilen 25 tane bilgisayar ful dolu internet için ayrılmış 29 bilgisayarın üçte biri dolu.
İşletmecilik yıllarıma geriye dönüp bakınca çok işyapan oyunları size söyliyeyim. Final Fight, Street Fighter, Mortal Combat, Tekken şimdi de Counter. Değişen bir şey pek yok iş yapan oyunlardaki ruh aynı arada Age of Empire gibi farklı olduğunu sandığım oyunlarda bir ara tutuyorlar. Ama hepsindeki ruh aynı olduğu için oyuncular daha çıtır olan countur Tekken gibi oyunlara daha çabuk dönüveriyor.bu oyunların baskısıyla arada nice farklı oyunda geliştirilemeyip kaybolup gidiyor.
Esas söylemek istediğim çocukların yaşamayı hak etmediği hayatlardan bahseden arkadaş bulunduğu sektör itibarıyla bu kıyıma ortak olduğunu farkında değilmi? Acaba dünyadaki silahlı güçler olduğu müddetçe bununla orduları ve polis kuvvetlerini kasdediyorum. Onların mutlak kazanma istekleri olacaktır. buda daha fazla gelişmiş silah daha çok silah ihtiyacını doğuracaktır. En barışçıl ordu polis gibi ifadeler komedi bence silahın ordunun olduğu yerde bir gün mutlaka o silahlar kullanılacaktır. Kullanılmamasını caydırıcılığını söylemek işin tabiatına aykırı komik bir yalandır.
Sizin bu işte payınıza düşen sanal ortamda var olabilmek kazanabilmek için rakibini bitiricek en donanıma sahip olması gereken oyuncuların bunu gerçek hayatta silahlı güçlere büyük bir sempati duymasını alt yapı oluşturmasını sağlamaya ya bilerek yada bilmeden katkı sağlamak olmuyor mu. Birde bu sektörde dönen korkunç para düşünülürse bu çılgınlık geriye döndürülebilir mi? Benim gibi düşünen birisine derginizde iş köşe verirlermi? insan hakları insanlık değerleri objektiflik yayıncılık böyle bir durum karşısında ne kadar önem taşır.İşin özüne aykırı olmazmı? Age of'u yıllardır oynayan normal hayatın problemleri karşısında uygun stretejiler geliştirmiş birini tanıyor musunuz arkadaşlar.
Gazeteciler size saldıracaktır. reklama ihtiyacı olmayan bir sektördesiniz. onlara reklam vermezseniz akşam hanımıyla ilişki kuramadığı için intahar eden adamın cebinden çıkan mektupda, buna internet alışkanlığım neden oldu onun için intahar ediyorum kimse sorumlu değildir diye bir not haber olarak manşetlere yansırsa şaşırmam emin olun.Teknoloji dahil hiç bir şeyin değiştiremediği önce birbirinin ırzına geçmiş sonra da bilmin teknolojinin ırzına geçen bir toplumda beni şaşıtacak hiçbir şey olamaz. Bu kadar ahkam yeter daha çok şey olsada bitirmeliyim.
Güçlü kalemlerinizin hak ettiği yerlerde olması dileğiyle.

İbrahim Pekcan

Merhaba Sayın Pekcan,
Öncelikle elinize kalemi (ya da bu durumda klavyeyi) alıp bize yazdığınız için teşekkürler. Özellikle ülkedeki bilgisayar oyunlarının ve oyun makinelerinin geçmişini bilen bir adamdan mektup almak şahsen çok hoşuma gitti.
Söylediklerinize gelince, bunlara sonuna kadar katılıyorum, ve zaten dikkatli bakarsanız bizim ve sizin dediklerinizin aslında aynı şeyi anlatmakta olduğunu göreceksiniz. Sorun şu, oyunlarda şiddet ve savaş var, çünkü gerçek hayatta bunlarla doğup büyümek zorunda kalıyoruz. Ve kültürlerimiz, ah o kültürlerimiz. Okul kitaplarımız kazandığımız savaşlar ve kestiğimiz düşmanları nasıl da göğe çıkarır! Ama Türk bilim adamlarının, sanatçılarının, siyasetçilerinin yaptıklarından tek satır bulamazsınız. Türk bilimadamlarının bundan daha bin yıl önce atomun parçalanabildiğini bildiklerini öğrenmek için gidip arşivleri araştırmanız gerekir. Öyle çılgınca bir yaklaşım ki bu, sanki tarih boyunca savaşmaktan başka birşey yapmamışız. Oysa biz zamanının en ileri medeniyetlerini sadece savaşarak kurmadık ki!
Ama bir halkı gaza getirip istediğiniz yöne çekmenin en kolay yolu "düşman kafası kesme" hikayeleri anlatmaktır. Peki bu hikayelerle gaza getirilerek büyüyen, hiç gerçek savaş görmemiş olan bir gençlik Counter oynamayıp ne yapsın? Benim babam çocukluğunu top ateşi altında geçirmiş, gerilla kız kardeşin subay abisinin gırtlağını nasıl zevkle kestiğini görmüş, iç savaşın acılarını tatmış bir muhacir idi. Onun babası, yani dedem ise İkinci Savaş'ta Alman esir kamplarını yakından tanıma fırsatı bulmuştu. Onlar savaşın ne olduğunu biliyordu ve bana olabildiğince anlattılar. Sorun şu, çocuklarımıza savaşın ne olduğunu sadece hikayeler ve oyunlarla anlatıyoruz. Ama bunlar kan kızılını ve ete saplanan metalin acısını değil, zaferle dalgalanan bayrakları konu alan hikayeler. Doğrusu ne yapacağız, nasıl yapacağız bilemiyorum. Korkarım bilgisayar oyunları olsa da olmasa da, biz insanoğulları çocuklarımızı yetiştirme işini berbat etmeyi başarabiliyoruz.

Oyun FRP. Osmanlı zamanında geçecek. Karakterimiz bir yeniçeri. Cinler karşısında şansı nedir göreceğiz.

KARİZMATİK METALİMSİ KİŞİ

Tekrar bütün Level halkına merhaba!!Ben 14 yaşındayım, Düzce'de yaşıyorum. Level'ı manyak gibi takip ediyorum. Hatta bazı sayılarını okumaya kıyamıyorum(Bkz. Level 02/02 sayısı).Bir sürü geyikle başladıktan sonra (sulu bir kişiliğe sahip olduğumu düşünüyorsunuzdur herhalde artık)asıl belirtmek istediğim konulara dönelim. Bunları maddeler halinde yazacağım, hoş görün:
1) Bu dergi herşeyiyle çok güzel.Örneğin:Şubat 2002'ye kadar olan tasarımınız çok güzeldi."Artık daha da iyisini yapmazlar canım" diyenler oldu.Şubat sayınıza bir baktık: AAAAA!!! Gene değişmiş!!!!! Her neyse,söyleyeceğim durmadan değişerek bizi durmadan mutlu ettiğinizdir. Bir de soru: Normal zamanda dergiyi zor yetiştiriyorsunuz,peki dizayn değişikliği yaptığınızda yetiştirme hızınız nasıl aynı kalıyor? (İnceleme yapmayan). Başka bir kişi mi yapıyor dizaynları? Ya da incelemeleri sokaktan geçen sütçüye bohçacıya yaptırıp altına adınızı mı yazıyorsunuz?
2) Biz (yani bizim elemanlar) kwsinlikle müzik manyaklarıyız. Hayatımızın büyük bir kısmını ele geçirmiş durumda müzik (Hard Rock ve Metal dinleriz).Ocak 2002 sayınızın FRP bölümünde Blind Guardian'ın tarihçesi anlatılmış ve yapacakları şeylerden bahsedilmiş.Yani şunu diyeceğim: Neden böyle bir köşe açıp da her sayınızda bir müzik grubunu tanıtmıyorsunuz (mesela Limp Bizkit ile başlayın.))? Ya da eski çok çoook eski sayılarınızda olduğu gibi kültür-sanat bölümünü sinema,müzik falan diye ayırıp yeni çıkan albümlerden o şekilde bahsetmiyorsunuz?
3) Bu da bizimle ilgili birşey. Biz ve özellikle ben müzik ile ilgilendiğim kadar sinema ile de ilgileniyorum ve bizim ciddi anlamda yazdığımız (kaba ca da olsa) senaryolarımız var.Bir tanesini ta-

inbox



mamlamak üzereyim (buna ben yalnız başlamıştım da). Bu senaryolarla ilgili fikir alışverişi yapmak istiyoruz.Sizinle ya da Level okuyucularıyla! Bize yardım edebilir misiniz? Senaryolar kopyalama değil,o anda aklımıza gelen doğal şeyler. Yardımlarınıza her zaman açığız.
4) Bir de Ocak in-box'unda Madd babanın (bir okura cevap olarak) bahsettiği birşeyden bahsetmek istiyorum. LGS:LiseGirişSınavı! Madd (çünkü büyük ihtimalle sen okuyacaksın) abim çok iyi söyledin cevabında. Aileler çocuklarını böyle konularda fazla sıkmamalı. Benim arkadaşlarımın çoğunun ailesi TV izlemelerini bile yasaklamış durumda.
5) Bir öneri daha!Siz bilgisayar oyun dergısı değilsiniz!Yani konsolları da içeriyorsunuz! Peki niye cep telefonlarındaki oyunları da incelemiyorsunuz (tamam vurmayın abarttım:))
6) Son olarak bilgisayarımın özelliklerini söyleme-den edemiyeceğim. P-133 16 MBRAM,1.1 GB HDD:))))))) Sizce ben bu bilgisayarı hangi şekillerde kullanıyım?
Okuduğun için teşekkürler. Hepinizi gerçekten seviyorum.Çünkü çok ortak yönümüz var.Aral İthalat'ın BEST GAMES şeklinde çıkardığı eski orjinal oyunlar gerçekten benimle birlikte birçok arkadaşımı çok sevindirdi (şimdi senin alette çalışmaz diye dalga geçmeyin çünkü çalıştıracak olanı da var).Ülkemizde 10 kişi orjinal alıyosa 1000 kişi de kopya aldığı için belki bu ucuz ve eski oyunlar bazı bizim gibi bilinçli insanların bilinçsizleri yönlendirmesiyle (ufak da olsa) orijinal oyun satışı açısından bir gelişme sağlayabilir. Bak yine kaptırdım.Tekrar yazacağım!
Görüşmek üzere!..

metal_charisma

Merhaba Metalim Karizmam,
Öncelikle dergimizi manyak gibi takip etmene çok şaşırdım. Zaten ayda bir çıkıyoruz, zor olmuyor mu? Sululuğa gelince, Tuğbek denilen şahısla aynı ofiste çalışan bir insan evladı olarak seni harbiden çok ciddi bulduğumu ifade etmeliyim, nıhah... Gelelim cevaplarına:
1) Bak sana bir sır vereyim, burada biz hepimiz deliyiz, manyağız. Tam derginin kalıbı oturmuşken krizimiz tutuyor, kalkıp herşeyi yeniden değiştiriyoruz. O esnada ilham kaynağı olsun diye de sütçü, bohçacı, bakkalın çırağı, artık kimi tutarsak Mac'in başına oturtup tasarım yaptırıyoruz. Onların grafik tasarımla boğuşurken attıkları acı dolu çığlıkları dinleyip kendimizden geçiyor, dergi binasının etrafında deliler gibi halay çekiyoruz. Bizim yüzümüzden Kasımpaşa civarında akli dengesi yerinde sütçü ya da bohçacı kalmadı. Bir ara seni de dergiye bekliyoruz. AHAHAHAHAHAHAAA...
2) Seni mi kıracaz okurum, güzelim? Al geçen sayıdan itibaren açtık köşeyi, başına da harbi metal manyağı bir herif koduk! İşi bilen bir elemandır Gorcan efe, ama Limp felan dinler mi bilemem. Ben şahsen şu an senin sorularını yanıtlarken bangır bangır Black Sabbath dinliyorum, Master of Insanity çalıyor. Ah be, DIO amca gibi sesim olsa daha ne isterim hayatta! Ama benim ses motorlu testere ile 45 kalibre Thompson arasında bir yerde tabii. Öhem, nasıl oluyor diye sorma!
3) Valla olay bizim ilgi alanlarımızı aşıyor takdir edersin ki. O yüzden pek yardımımız olamaz gibime geliyor, burada olay sana bakıyor biraz. En iyisi forumlarda felan topic aç, ama çok geyikçiye denk gelirsin, orası başka.
4) Yavrum evladım, o sınavlar dün çıkmadı ki, bundan 20 sene evvel de vardı! Ben o haltı yedim, tadını biliyorum, ondan kendimde konuşma hakkı buluyorum! Hoş, şimdi haklarını yemeyeyim, bizimkiler o zamanlar benim o kadar üstüme gelmemişti. Yalnız bir ara rahmetlık peder etraftakilerden feci gaza gelmiş, kendini kaybedip "Sınavda birinci olacaksın ulan!" diye tutturmuştu. Sonradan kendine geldi tabii. Bir insan evladında kaybetmeye tahammülsüzlük kadar çekilmez birşey olmuyor derim, susarım.
5) İşte böyle zamanlarda cidden hayattan tiksiniyorum. Yapmayın ama, çok rica ederim, manyaklığın da bir sınırı var canım! Aaaa...
6) Aslında üstünde ceviz kırabilir ya da serial portuna kahve makinesi bağlamayı deneyebilirsin. Bilmiyorum, bilemiyorum...
Eh, mektubunu da yayınladım işte, daha ne yapayım ben sana ki? Otur bir tane daha yaz bari, bu arada kendine iyi bak. Ya da bakma, ne bilim...

Teknoloji dahil hiç bir şeyin değiştiremediği önce birbirinin ırzına geçmiş sonra da bilimin teknolojinin ırzına geçen bir toplumda beni şaşıtacak hiçbir şey olamaz.

MODSEVER İNSAN

Ben Level'ı 1998'in son ayından (Aralık, evet) beri alıyorum. Size öncelikle verdiğiniz MOD CD'si için teşekkür edip sorularıma geçiyorum.
1) MadDog'un sağduyusuna ne oldu?
2) Gameshow, Gamepro gibi dergiler kapandı... Rakipleriniz kalmadı pek. Peki siz ne düşünüyorsunuz?
3) Verdiğiniz modlar için çok sağolun. Benim de bu olaya katkım olsun diyorum ve Jedi Knight: Dark Forces II'nin en beğenilen modu: SBX (Saber Battle X) v3.1 ile ilgili bilgi vereyim.Öncelikle MOD'u çalıştırmak için
yüklemek lazım (deme!). Adresi: http://files.massassi.net/levels/jkmod/sbxjkv31.zip (www.massasi.net
sağolsun). Yükledikten sonra bir de Patch Commander lazım... Onu da http://www.jediknight.net/commander/ download/JKPatch_v40.exe adresinden temin edebilirsiniz. İkisini de yükledikten sonra zip'in içindeki .gob
uzantılı dosyayı patch commander'ın içine taşıyın. O seçiliyken patch Commander'in "Sık kullanılanlar"'dan çaldığı ikona basın... F9 ile modla oyunu çalıştırın. Fakat diyosunuz ki multiplay oynayacam Zone veya Gamespy'dan... O zaman Patch Commander'ın options kısmında "Use active patches when playing on internet gaming zone" şıkkını seçin. Oyuna girmeden Setup/Controls/Keyboard'a uğrayın... 3 yeni seçenek var.
Oyun içi screenshotları sonraki mailimde bulabilirsiniz.

Thomas Morpheus

Merhaba Thomas,
Biliyorum, bunlar sana komas! Iyk, çok kötü biliyorum, ama refleks oldu, söz bi daha yapmam. Mod CD'sini beğendiğine sevindik, çocukların seçip eleyene dek anası ağladı burada, değmiş demek ki. Gelelim cevaplarına:
1) Dur bir dakika, şimdi sen adı "Kuduz köpek" olan bir herifte sağduyu mu arıyorsun? Yani yapıyorsun böyle bir hata, öyle mi? Niye anlamadım ama, sana çok teessüf ederim. Kişisel değil alınma, lisede hocalarım devamlı "teessüf" ederlerdi, oradan alışkanlık olmuş işte. Niyeyse artık...
2) Kesinlikle iyi olmadı. Sağlıklı bir ekonomik sistemde rekabet ve çeşitlilik en temel unsurlardır. Ayrıca doğanın kendisi çeşitlilik üzerine kurulmuştur. Yani bütün göstergeler burnumuza kadar bo..., öhem, çamura batmakta olduğumuzu gösteriyor milletçe. Sonumuz hayrola...
3) Tamam, katkılarını burada yayınladım. Ama yarın bunları okuyan birileri kalkıp "Abi niye çalışmıyor bu yaw?" diye benim kafamı ütülerse, ben de direk gelip sana kafa atacam, anlaştık mı? Gene yaz, arayı soğutma, şu sağduyu meselesine

outbox



de bir açıklık getir bir zahmet, kafamı iyice karıştırdın şimdi.

ÇOK OYUN OYNAMANIN SONU!

Sizi kısa bir zamandan beri takip ediyorum (eylül 2001) gerçi bu sizin için o kadar önemli değil ama benim için doğru oyunu alabilme ve oyunlardan zevk alabilme açısından çok önemli bir tarihtir .. aslında bu yazıyı yazmadan önce biraz düşündüm ne hakkında yazmam gerekir (şimdi kopya oyun desek klasik olcak , börtü böcek desek ne böceği , SİMS desek heh buldum) SİMS (veya liv'in large-house party - hot date) hepsinde de olan fakat çoğu kişinin belki fark edemediği şeyi benim masum kızkardeşim fark etmiş (yada o öyle sanıyo) şimdi birbiriyle hiç alakası olmayan bi kadın ve bi adam yanyana koyuyosunuz ve daha sonra bunları yalandan yere konuşturuyosunuz ve ardından birbirlerini dudaktan kapıyolar o kadar çok öpüştürüyosunuzki bi süre sonra artık nefes alamaz duruma geldiklerinde yeter artık deyip size WOULD YOU LIKE A BÖBEKK diyolar sizde tabi kolay bişey zannedip YES diyosunuz 10 gün bakıyor,besliyorsunuz sonra birden bire bu kundaktaki bebek evrimini tamamlayıp bi anda çiçekler içinde ayaklanıyo ya tam o sırada siz bu veletin aşşağıdaki kafasının üzerine mouse ile ikikere vurunca (çift tıklayınca) bu velet bi anda kafasına dank ediyo ve benim niye bi İKİZim yok diyerekten bi anda kendini klonlayarak yanında bi kardeş velet getiriyo bu daha sonradan gelen çocuğun aklı pek yerinde olmuyor ...(Kırt!) Yüzünüzdeki nefret dolu tebessümü yazılarınızdan eksik etmeyin selametle kalın
hoşça kalın ...

faruk'la kalın

Sevgili Faruk,
Senin mektubunu yayınlıyorum ama, cevap olarak ne yazsam bilemiyorum. Korkarım olay beni aşıyor. Yani ne diyim ki şimdi ben sana ya da kardeşine? Sinan, Allah seni davul etsin, bana cevapla diye seçip verdiğin mektuplar yüzünden kalan son civatalarımı da sıyıracam! Hay seni başıma müdür yapan zihniyeti!... ühü...

İSİMSİZ MEKTUP ATMAYIN LOOO!

Bu ayki (Şubat) derginizi okurken bir yerde "Bir hatamız olursa lütfen bildirin" demiştiniz (Hatırlamıyorum nerde). Ben de yıllanmış bir level okuyucusu olarak bir hatanızı bildiriyorum :). Europa Universalis 2 isimli oyun açıklamasında, oyunun tek kötü yanının, onun bir "Real Time Strateji" olması denmiş. Çok çabuk olmanız gerektiği, yoksa işlerin karışığı söylenmiş. Fakat oyunu "Pause" edebiliyorsunuz. Ve pause ettikten sonra sanki oyun devam ediyormuş gibi istediğinizi yapabiliyorsunuz. Hatta mutfağa gidip kendinize bir kahve bile yapabilirsiniz :P. Yani bu oyunda acele yok, öyle bir şey yapmışlar ki hem real-time strateji hem de turn based. Oyunu oynanabilir kılan bu seçenek farkedilmemiş. Diğer türlü bu oyun oynanamaz zaten :). Tutorial oynamamanın getirdikleri işte :P. Üşengeç olmak iyi bir şey değil :). Bir sonraki sayınızda bu hatanızı belirtirseniz iyi olur çünkü şahsen ben oyun alırken sizin verdiğiniz notlara göre alıyorum. Eğer 1. sini oynamamış olsaydım, Europa Universalis 2 gibi bir oyunu kaçıracaktım.
Hepinize iyi günler. Yazılarınızı geciktirmeyin, döver Sinan sonra :P

İsim(li)siz

Sevgili İsimsiz,
Onun yazısını yazan eleman oyunun Pause edilebildiğinin farkında olduğunu söyledi. Ne var ki bu detayı yazı içinde belirtmeyi unutmuş, çoğu zaman tüm yazarların başına gelebilen bir durum bu. Şu var ki EU 2 gerçekte tam anlamıyla turn bazlı olması gereken bir oyun, çünkü göründüğünden daha derin bir alt yapısı var. Doğru oyunu durdurabiliyorsun, ama bu turn tabanlı olmakla aynı şey değil. Bence bu tür oyunları gerçek zamanlı yapmak, cidden oyuna yazık etmek demek, niye programcılarda bu RTS saplantısı ortaya çıktı bilmiyorum. Yani RTS olacak oyun var, olmayacak oyun var.
Sinan'ın bizi dövmesine gelince, o biraz zor. Çünkü her ne kadar kızınca korkunç bir herif olabilse de, gerçekte adamın yüreği milföy hamuru kadar yumuşak ve şefkatli, nihohoy! Nasıl bu kadar tepesine çıkıp hayatı ona zehir edebiliyoruz sanıyorsun ki? Sen de kal sağlıcakla bari.

Siz bilgisayar oyun dergisi değilsiniz, konsolları da içeriyorsunuz! Peki niye cep telefonlarındaki oyunları da incelemiyorsunuz?

MERHABA,

Ben de herkes gibi derginin güzel olduğunu ve böyle devam etmenizi söyleyerek başlıyorum. Ben de dergi ve CD hakkında birşeyler söylemek istiyorum. Sayfa sayısını neden arttırmıyorsunuz?(Bana kriz var demeyin)Arttıracağınız bir-iki sayfa(ama o bir-iki sayfa kaç defa basılıyor biliyormusun?) Olsun binlerce kişi dergiyi almıyormu? Evet şu dergi konusunu kapatalım.Sayfa konusu dışında söyleyecek birşey bulamadım. Zaten dergi güzel. Evet şimdi sıra CD de.
CD'deki demolar güzel sharewarelar güzel(kardeşim sen o güzel bu güzel peki neyi beyenmedin)Cevap LEVEL UNDERGROUND (bak terbiyesize bide altını çizip kalın ve yatık yazıyor)Evet size bu yüzden kızıyorum. Ne güzel ilk CD konduğunda "vay be ammada züper" demiştim.(ve de arkidişlerim) Çünkü daha fazla program vardı. Güzel resimler, komik tv çekimleri(hatırlıyormusunuz bir tanesinde adam çok güzel motorsiklet taklidi yapıyordu.)Hey gidi günler hey (analadınız umarım).
Sıra benim sorunumu çözmeye geldi. KOPYA OYUNLAR. Bu maili okuyanların burayı bir daha okumasını istiyorum.Oyunlara geçmeden önce birşey anlatmak istiyorum. Benim babam özel bir şirkette müdür. Babam sattığı ürünleri (boya ve malzemeleri) nasıl kullanıldığına dair bir CD programı yazdırdı.(aslında basit bir program) Ve bunun maliyeti ona 3000$ patladı.(çoğaltım ve dağıtım hariç) İnsanlar bu işin kolay olduğunu düşünüyor.(iki resim yap bi düğmeye bas oyna)Bakın yukarıda da söylediğim gibi basit bir program ve video çekimleri.Bu bukar tutuyorsa bir oyunu düşünün. Diablo 2'de kitapçığını 2,5 sayfası oyunun yapımında çalışmış kişileri yazıyor. (küçük harflerle 5 punto)Benden emeğe saygımdan dolayı orjinal oyun ve programlar alıyorum.Artık bukadar yeter sanırım

Eren Doğuş ATEŞ

Evet, bu aylık bu kadar. Önümüzdeki ay yine beklerim efendim. DAĞILIN!

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişiliğinize göre birçok alternatif sunuyoruz size. İstediğinizi seçmekte hürsünüz.
Eğer nostalji insanıysanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.
Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuvazi iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekebilirsiniz.
Eğer teknoloji insanıysanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.
Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır, söyliyeyim

LEVEL 04/2002











Day of Defeat 2.0

Counter Strike'ın yavaş yavaş popülerliğini yitirmeye başladığı son günlerde, insanlarlar alternatif arayışlar içine girdi. Esnekliği sayesinde zibil gibi modifikasyona sahip olan Half Life ise bu konuda hala gündemde. CS etkinliğini kaybetmiş olsa da, ona rakip olan modifikasyonlar yeni yeni parlamaya başlıyor.

Aylardan beri yurtdışında yayılan Day of Defeat de bunlardan biri. Bu ay sizlere verdiğimiz Day of Defeat 2.0 versiyonu ile bu modifikasyonun ülkemizde hakettiği popülerliğe ulaşmasında ufak da olsa bir payımızın olmasını ümit ediyoruz.

Day of Defeat 2.0'da tüm modeller ve haritalar elden geçirilmiş. Daha fazla poligona sahip olan grafikler bir Medal of Honor kadar olmasa da göz dolduruyor.

Grafiklerin haricinde oynanışta da değişiklikler yapılmış. Yatmak, sürünmek gibi hareketler sadece makyaj olarak kullanılmamış. Mesela, keskin nişancı tüfeğini kullanırken eğer yatmazsanız, nişan almanız gerçekten çok zor oluyor. Keskin nişancı tüfeğinden bahsetmişken, Counter Strike'daki gibi dürbünü istediğiniz gibi açıp kapayamamanız çok güzel bir ayrıntı. Dürbüne her geçtiğinizde gözünüzün alışma süresini temsilen 2-3 saniyelik bir kararma oluyor.

Uzun lafın kısası, Day of Defeat 2.0 çok başarılı, Counter Strike'a rahatlıkla alternatif olarak tavsiye edebileceğimiz bir modifikasyon. Türkiye'de hangi sunucularda oynayabileceğinizi öğrenmek için Online sayfalarımıza bakabilirsiniz.

True Matrix for Max Payne

Tarafımızdan 2001 Yılının En İyi Aksiyon Oyunu seçilen Max Payne'i birçoğunuzun sevdiğini biliyoruz. Yine tarafımızdan son yılların en iyi bilim kurgu filmi olarak seçilen (ama bu sefer içimizden) Matrix'i de hepinizin sevdiğini tahmin ediyoruz. E o zaman, bu ikisini birleştiren bir şey bulduğumuzda bunu sizlere ulaştırmak boynumuzun borcu değildir de nedir?

True Matrix for Max Payne, tek kişinin başarılı bir çalışması sonucunda ortaya çıkmış. Ama gerçekten başarılı bir çalışma. True Matrix'i kurduktan sonra (oyunu kurmak için gerekli açıklamaları CD'deki Mod klasörünü açtığınızda göreceğiniz Beni Oku dosyasını okuyarak öğrenebilirsiniz). True Matrix'in Max Payne'e ekledikleri şunlar:

YENİ SİLAHLAR: MP5K, Dual MP5K, Minigun, Dual Winchester
YAKIN DÖVÜŞ HAREKETLERİ Kung Fu Versiyon 2.0
YENİ NEO SKINİ Siyah pardesü ve güneş gözlüğü ile birlikte
YENİ SHOOT DODGE HAREKETLERİ VE DUVARDA YÜRÜME
YENİ BULLET TIME VE MENÜ MÜZİKLERİ
(MATRIX'TEN SPYBREAK VE LEAVE YOU FAR BEHIND)
YENİ SESLER

Max Payne'in kısalığından şikayetçi olanlardan biriyseniz siz de eğer, True Matrix'i kurduktan sonra oyunu en baştan oynamak için iyi bir sebebiniz olacak demektir.

Demolar

Diggles/Innonics/CD Projekt

Dungeon Master a benzeyen oynanisi ile Wiggles, sizi uzun sure eglendirecek. Bir grup dwarfun derinlerdeki yuva arayisina tanik oluyoruz.

Win95, P233, 64 MB RAM, 200 MB HDD, 3D

Hooligans/Darxabre/Top Dist.

Her haftasonu sokaklarda kosusturup sagi solu dagitan sapiklardan olmak ister miydiniz? Ben de istemezdim; ama birileri yapmis artik. Bize de oynamak dusuyor.

Win95, P2, 32 MB RAM, 120 MB HDD

Incoming Forces/Rage

Her zaman icin iyi oyunlar yapan ama sistemleri de sonuna kadar zorlayan Rage in

Win95, P2500, 128 MB RAM, 80 MB HDD

Space Haste/C.o.t.E.E.

Fütüristik bir oyunu olan Space Haste, hiç beklemediğimiz kadar iyi bir oyun çıktı. En yakın zamanda tam sürümünü ele geçirip incelemeyi düşünüyoruz.

PII 233,64MB Ram, Win95,3D Ekran Kartı

Strange Adv.in Space/Cheapass Games

Master of Orion tarzi oyunlardan hoslaniyor muydunuz? Bu ilginc oyun, ilginc bir adi olan firmadan sizlere geliyor.

Win95, P233, 32 MB RAM, 15 MB HDD

Strayfire/Gradient Studios

Üstten görünüşlü bir shooter olan Strayfire, eski günlerdeki aksiyon oyunlarını anımsatacak birçoğunuza. Yanlız, oyunda kullanılan obje sayısı bazen fazla abartılı olabiliyor, düşük sistemlerde yavaşlama olabilir

Win98, P2, 64 MB RAM, 10 MB HDD, 3D

Grids of Fury/Crystal Int.

3D bir ortamda gecen hizli bir aksiyon oyunu. Geminizi secip ortamdaki power-uplari toplamali ve dusmanlarinizdan kacmalisiniz. Bir nevi hayaletsiz Pac-Man.

Win95, P233, 32 MB RAM, 15 MB HDD

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.
Ama burada denenmişi var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz. O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumlarınızı level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.

LEVEL
Nisan 2002



Diggles

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

LEVEL Diggles Nisan 2002



Incoming Forces

\Demos\Incoming Forces\Setup.exe



Hooligans

\Demos\Hooligans\Setup.exe



Space Haste

\Demos\Space Haste\SpaceHaste.exe

LEVEL 04/2002

En Son Demolar: Diggles, Grids of Fury, Hooligans, Incoming Forces, Space Haste, Strange Adventures, Strayfire

AYIN DEMOSU: Diggles



\Demos\Wiggles\Diggles Demo.exe

LEVEL Diggles Nisan 2002

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacağımız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu göremeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+hile arşivi

İki ayda bir verdiğimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkmış birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainer'larını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileleri programdan çıkartıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

SHAREWARE

AVG: Basarili anti virus yaziliminin en son surumu.

Hypersnap 4.30.1: En iyi oyun ici goruntu alma programinin en son versiyonu. Oyunlardan ekran goruntusu almak icin biz de bu programi kullaniyoruz.

mIRC 6.1: Hala populerligini kaybetmeyen chat programi.

Opera 6.02: Internette surf yapmanin alternatif yollarini mi ariyorsunuz? Opera tam size gore olabilir, cunku Internet Explorerdan daha hizli.

Trillian 0.725: AIM, ICQ, IRC, Messenger gibi en populer chat programlarini tek bir cati altinda topluyor. Yeni versiyonu boceklerden (!) temizlenmis durumda (daha bir bugsiz diyorum).

UPDATE

Sim Golf v1.01

Stronghold Excalibur Pack

Trainz 1.1

OYUN DEMOLARI

Diggles

Hooligans

Incoming Forces

Space Haste

Strange Adv.in Space

Strayfire

Grids of Fury

VIDEOLAR

Blood Omen 2

Jedi Outcast

Lord of the Rings

Spiderman The Movie

World ofWarcraft

PROGRAMLAR

AVG

Hypersnap 4.30.1

mIRC 6.1

Opera 6.02

Trillian 0.725

Demolar \Demos

Diggles .... Wiggles\ Diggles_DemoUS.exe
Grids of Fury .... Grids of Fury\gof_demo.exe
Hooligans .... Hooligans\setup.exe
Incoming Forces .... Incoming Forces\setup.exe
Space Haste .... Space Haste\SpaceHaste.exe
Strange Adventures in Space .... Strange Adventures\sais_demo.exe
Strayfire .... Strayfire\Strayfire.exe

Videolar \ Movies

Blood Omen 2 .... \blood2.avi
Jedi Knight 2: Jedi Outcast .... \jedi.mov
Lord of the Rings .... \lotr.avi
LvL CS Turnuva Kayıtları .... \lvl_turnuva.exe
Spiderman The Movie Game .... \spidey.avi
World of Warcraft .... \wow.avi

Programlar\Shareware

AVG .... AVG\avg6330us.exe
Hypersnap DX 4 .... Hypersnap\HS4Setup.exe
MIRC .... Mirc\mirc601.exe
Opera .... Opera\Opera602.exe
Trillian .... Trillian\trillian-v0.725.exe

Extra\Extra

Diablo 2 Ansiklopedisi (İng)
Fallout 2 Bible (İng)
Empire Earth FAQ (İng)
Return to Castle Wolfenstein FAQ (İng)
Stronghold FAQ (İng)
FIFA 2002 Savegame
Heroes of Might & Magic 3 Senaryo

Yama Dosyaları \Updates

Sim Golf .... Sim Golf\ SimGolf_Patch_v101.exe
Stronghold .... Stronghold\ StrongholdExcaliburPack.exe
Trainz .... Trainz\ Train_Update1.exe

MAYIS

Güç ve Büyünün Kahramanları Geri Döndüler!

3 yıllık bekleyiş sona erdi. Tüm zamanların en çok oynanan turn based stratejisi, kiminiz için sınıfta kalma nedeni, hepimizin uykusuz gecelerinin tek sorumlusu HEROES OF MIGHT & MAGIC dördüncü oyunuyla geri döndü! Tamamen yenilenen savaş sistemi sayesinde, yenilenen mükemmel grafikleriyle, mükemmel orkestral müzikleriyle HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 yine günlerimizin ve gecelerimizin katili olacak gibi.



PORTFÖY

Oyun oynamaktan gebereceğiz galiba! Şunlara bakın!



Grand Theft Auto 3

Gerçek dünyada herkes birbirini boğazlarken, bir de konsollarımıza mı musallat oldu bu vahşet tacirleri? Tüm zamanların en çok vahşet içeren oyunu, nasıl bu kadar iyi olabilir? Yoksa Level'da daha önce aşılamayan bir sınırı aşan ilk oyun mu? Bütün bu soruların cevapları, gelecek ay Level'da.



Jedi Knight 2: Jedi Outcast

FPS'lerin duayeni RAVEN SOFTWARE, bir başyapıta daha imza atıyor. Star Wars evreninde geçen ve birçok kişi tarafından tüm zamanların en iyi ilk beş oyunu arasında gösterilen JEDI KNIGHT serisinin ikincisi, Mayıs ayında elimizde olacak.



Dungeon Siege

"Diablo 2'yi öldürecek öldürecek" denip de kendisi mefta olan onca oyun gördükten sonra (sanki bunu söyleyen biz değilmişiz gibi mi yapıyoruz? Yook canıııım, nereden çıkartıyorsunuz!) en sonunda ciddi bir Diablo 2-Katili geliyor. Karacaahmet'e bağlanıyoruz...



No One Lives Forever 2

Kate Archer, yeni cicilerini giymiş bize göz kırpıyor. The Operative'in son macerası sizi kesmediyse, NOLF 2 beyinciğinizi yerinden fırlatacak. Yeni Lithtech grafik motoru kullanılarak hazırlanan NOLF 2, bu sefer çok daha interaktif (!) olacak. Nasıl mı?



Postal 2

Söz vahşetten açılmışken, tüm zamanların en anlamsızca adam öldürülen oyunu POSTAL'ın da devamı yapılmaya başlandı sonunda. O eski izometrik "tad"ın yerine, alıştığımız FPS tarzında olacak oyunun genç beyinleri ne şekilde zehirlyeceğini gelecek ay açıklıyoruz.

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü
Gökhun Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr
Yazı işleri Müdürü
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Fırat Akyıldız firat@level.com.tr
Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr
M. Berker Güngör gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu sislamoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar
Ali Güngör gali@level.com.tr
Alp Burak Beder alp@level.com.tr
Batu Hergünsel batuher@level.com.tr
Can Kori can@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Onur Bayram onur@level.com.tr
Serkan Ayan serkan@level.com.tr
Katkıda Bulunanlar
Korcan Meydan gorcanabi@sektor8.com
Grafik Tasarım
Didem İncesağır didem@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Besle Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Halka İlişkiler Müdürü Özlem Cenker
Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan
VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.
Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU
Satış Müdürü:
Gülcan Bayraktar gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü
Güler Okumuş oguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Yeliz Koyun kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri
Aynur Kına aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrımı-Film Çıkış ve Baskı
ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel:(212) 283 84 38
Dağıtım: BİRYAY A.Ş.
VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.:
Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. Ün İş Merkezi 231/3
Kasımpaşa/İstanbul
Telefon: (212) 297 17 24 (pbx)
Faks: (212) 297 17 33
Abone Faks: (212) 238 73 43
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26
Web Adresi: http://www.chip.com.tr

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS